

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Problemorientierte Unterrichtsreihe zur Erkenntnistheorie
anhand von Zabur` (2022) Sophie`s World: A Graphic Novel
about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo

verfasst von | submitted by
Kathrin Hagl BEd

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Education (MEd)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 199 507 525 02

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB) Unterrichtsfach
Englisch Unterrichtsfach Psychologie und
Philosophie

Betreut von | Supervisor:

Mag. Mag. Dr. Dr. Paul Geiss MSc

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1. Graphic Novels als Medium des Philosophieunterrichts.....	1
1.2. Forschungsfragen.....	3
1.3. Methode	4
1.4. Aufbau der Arbeit	5
2. Gymnasialer Philosophieunterricht heute	6
2.1. Der problemorientierte Philosophieunterricht	6
2.2. Fachmethoden im Unterrichtsfach Philosophie.....	8
2.3. Präsentative und diskursive Medien in der Klasse	12
2.3.1. Einsatz von präsentativen und diskursiven Medien im Philosophieunterricht.....	14
2.3.2. Graphic Novels im Philosophieunterricht	16
2.3.2.1. Entstehung von Graphic Novels	16
2.3.2.2 Graphic Novels – Definition gesucht	17
2.3.2.3. Vorteile von Graphic Novels aus fachdidaktischer Perspektive	19
2.3.2.4. Potentielle Herausforderungen vor dem Arbeiten und während des Arbeitens mit Graphic Novels im Unterricht.....	21
3. Zabus` <i>Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo</i>	29
3.1. Vorstellung der Graphic Novel.....	29
3.2. Das Gedankenexperiment.....	35
4. Problemorientierte Unterrichtsreihe über Sophie	40
4.1. Erste Unterrichtseinheit: philosophische Fragen ermitteln	42
4.2. Zweite Unterrichtseinheit: Interviews und Descartes.....	43
4.3. Dritte Unterrichtseinheit: Descartes 2.0	44
4.4. Vierte Unterrichtseinheit: Aristoteles	46
4.5. Fünfte Unterrichtseinheit: Sophie, Platon und das Höhlengleichnis	50
4.6. Sechste Unterrichtseinheit: Platons Ideen	51
4.7. Siebente Unterrichtseinheit: Fortsetzung der Graphic Novel.....	52

4.8. Achte Unterrichtseinheit: Fiktion	53
4.9. Neunte Unterrichtseinheit: das Gedankenexperiment	54
4.10. Zehnte Unterrichtseinheit: Blogposts und Brief an Sophies Philosophielehrer	56
5. Conclusio	59
6. Literaturverzeichnis	62
7. Abbildungsverzeichnis	67
8. Anhang	68

1. Einleitung

1.1. Graphic Novels als Medium des Philosophieunterrichts

“The blending of words and images [...] can convey something different, something useful, something, dare I say it, more significant than the individual parts, since they provide us with another way to see how things may be” (McLaughlin, 2017, S. 5).

Haben *Comics* und *Graphic Novels* einen Platz im österreichischen Schulsystem? Neue Erkenntnisse im Bereich der Philosophiedidaktik, technische Fortschritte, politische Ursachen und/oder globale Ereignisse können dazu beitragen, dass sich der Unterricht an nationalen als auch internationalen Schulen im ständigen Wandel befindet. Im Jahr 2020 gab es aufgrund der COVID-19 Pandemie und den damit verbundenen Lockdowns, zum Beispiel, vermehrt *synchronen* und/oder *asynchronen Unterricht* in Österreich. Während dieser Zeit wurde an vielen Schulen über diverse Online-Plattformen, unter anderem über *Zoom* (Bohlmann, 2022), unterrichtet. Auch digitale Tools, zum Beispiel *Kahoot!*, sollten in diesem Kontext erwähnt werden. Martín-Sómer, Moreira und Casado (2021, S. 154-155) berichten folgendes in deren Artikel: “During 2020, due to the transition from schools to distance education due to the pandemic caused by Covid 19, the use of Kahoot increased rapidly”. In den letzten Jahren wurde aber nicht nur über die Bedeutung von digitalen Tools (Wampfler, 2016) im Bildungsbereich berichtet, sondern auch über *Comics* (Peters & Peters, 2021) und *Graphic Novels* (Harris, 2013; McLaughlin, 2017; Brünjes, 2019; Dallmann, 2019).

Todd (2021) hat sich beispielsweise vor zwei Jahren mit einer digitalen Plattform und mit *Graphic Novels* in seinem wissenschaftlichen Artikel beschäftigt, wie der Titel seines Werks zeigt: *A [Graphic] Novel Way of Teaching: How to Teach Children How to Write and Draw a Graphic Novel Through Zoom* (Todd, 2021). *Graphic Novels* sind inzwischen nicht mehr verpönt, wie Latham (2022, S. 170) bestätigt: “Over the last decade or so, graphic novels have become increasingly popular among audiences of all ages, including adolescents”. Weiner (2012) gibt im Gegensatz zu Latham (2022) bereits die 2000er Jahre an. In diesem Kontext könnte Folgendes von Relevanz sein, so Domyancich-Lee, Cleeland and McCleary (2022, S. 579): “Graphic novels are [...] a form of edutainment“. Dabei beziehen sich Domyancich-Lee, Cleeland and McCleary (2022) auf einen Terminus, der von Cirigliano (2012) geprägt wurde. Gemäß Cirigliano (2012, S. 29) hat *edutainment* diese Zwecke: “the conception of ‘edutainment,’ or media designed specifically to both entertain and educate”. Somit könnten *Graphic Novels*, bei der von Haase und Schmidt (2017, S. 206) beschriebenen Herausforderung

bezüglich der Textarbeit, im Philosophieunterricht, mitunter hilfreich sein: „Die Lernenden tun sich oftmals bereits mit dem Verständnis von [...] einfach strukturierten Texten schwer. Zudem sind sie nur selten intrinsisch dazu motiviert, sich mit genuin philosophischen Texten auseinanderzusetzen“. Welche Gründe könnte es noch dafür geben, dass das Ansehen von Comics und Graphic Novels in der Bevölkerung gestiegen ist? Spannenderweise besteht ein Zusammenhang zwischen der Veröffentlichung einer höheren Anzahl an Comics und der COVID-19 Pandemie, wie Saji, Venkatesan und Callender (2021, S. 138) belegen: “Comics have always responded to and invested in representing pandemics/catastrophes and their consequences in bold and provocative ways. They have been at the forefront in educating, edifying, and documenting the way we deal with pandemic crises”. Comics wurden während der Pandemie unter anderem dafür genutzt, um die Bevölkerung bezüglich möglicher COVID-Präventionsmaßnahmen aufzuklären. Dies kann anhand des Werks der Deutschen Welthungerhilfe und von WASH United (2020, S. 7) auch veranschaulicht werden, wie **Abbildung 1** zeigt:



Abbildung 1.

Panels aus KEINE CHANCE FÜR CORONA: Wie Kinder helfen können, das Virus zu besiegen (Deutsche Welthungerhilfe & Wash United, 2020, S. 7)

Die Zielgruppe dieses achtseitigen Comics sind Kinder im Kindergartenalter bis hin zur Unterstufe. Auf den dargestellten Panels wird ihnen schrittweise erklärt, wie sie ihre Hände waschen beziehungsweise desinfizieren sollen. Die Zielgruppe findet nicht nur die benötigten Schritte in chronologischer Reihenfolge vor, sondern auch die dazugehörige visuelle Erklärung in Form von Bildern. In diesem Kontext würde daher nur ein Part von Ciriglianos (2012) Konzepts des *edutainments* von Bedeutung sein.

Im Bereich der Philosophie wurden in den letzten Jahren ebenso einige Graphic Novels veröffentlicht. Im Vergleich zu dem zuvor präsentierten Abschnitt aus *KEINE CHANCE FÜR CORONA: Wie Kinder helfen können, das Virus zu besiegen* (Deutsche Welthungerhilfe & Wash United, 2020), kann im Bereich der philosophischen Graphic Novels sehrwohl von *edutainment*, gemäß Cirigliano (2012), gesprochen werden. Krimstein (2019) hat zum Beispiel *Die drei Leben der Hannah Arendt: Graphic Novel* geschrieben. Vor drei Jahren wurde Garcins (2022) *Philosophix: Das Höhlengleichnis und andere große philosophische Ideen* auf den Markt gebracht. Im Jahr 2022 ist auch *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* von Zabus (2022) publiziert worden. Das zugrundeliegende Werk von Zabus` (2022) Graphic Novel ist der Roman *Sofies Welt: Roman über die Geschichte der Philosophie* von Gaarder (2003), der beinahe 20 Jahre zuvor veröffentlicht wurde.

Aufgrund der Aktualität von Graphic Novels, im Bildungskontext, steht im Fokus dieser wissenschaftlichen Arbeit Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*. In der selbsterstellten problemorientierten Unterrichtsreihe liegt der Fokus auf der Erkenntnistheorie.

1.2. Forschungsfragen

Das Grundgerüst der Masterarbeit stellt jene Forschungsfrage dar: Wie sollte Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* in einer problemorientierten Unterrichtsreihe für den einführenden Philosophieunterricht philosophiedidaktisch genutzt werden?

Diese Hauptforschungsfrage kann in folgende Unterforschungsfragen unterteilt werden:

- F1: Wie werden die Schüler:innen auf den Einsatz von Graphic Novels im gymnasialen Philosophieunterricht, insbesondere auf den Einsatz von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*, vorbereitet?

- F2: In welcher/n Phase/n der problemorientierten Unterrichtsreihe, laut Geiß (2017), können Abschnitte (Panels) aus Zabus` (2022) Graphic Novel eingebaut werden?
- F3: Welche philosophischen Texte können in der problemorientierten Unterrichtsreihe über Sophie mit den Schüler:innen gelesen werden?
- F4: Welche philosophischen Fachmethoden lassen sich mit den gewählten Abschnitten/Panels aus Zabus` (2022) Graphic Novel vereinbaren?
- F5: Welche Rolle spielt das Gedankenexperiment in Zabus` (2022) *Sophie`s World* in der geplanten Unterrichtsreihe?

1.3. Methode

Um die zuvor präsentierten Forschungsfragen beantworten zu können wurde eine detaillierte Literaturrecherche durchgeführt. Dabei lag der Fokus auf aktueller (fachdidaktischer) Literatur, die im deutsch- und englischsprachigen Raum publiziert wurde. Während der Recherche wurde außerdem auf jene Begriffe Wert gelegt: die Problemorientierung, Graphic Novels, Comics, philosophische Textarbeit, (philosophische) Fachmethoden und Gedankenexperimente.

Hinsichtlich des problemorientierten Philosophieunterrichts, wurde während der Planungsphase der Unterrichtsreihe über Sophie folgende Frage fokussiert: Wie wird der problemorientierte Unterricht konkret in der Klasse durchgeführt? Dabei wurden die Phasen einer Unterrichtsreihe, die *Problemeröffnungsphase*, die *Problemerarbeitungsphase*, und der *Transfer*, nach Geiß (2017) berücksichtigt. Es wurden Panels aus der Graphic Novel gewählt, die mit dem Thema der Unterrichtsreihe, der Erkenntnistheorie, den gewählten Philosophen, und den Grob- sowie Feinzielen der einzelnen Unterrichtsstunden in Einklang sind. Es wäre grundsätzlich möglich nur in der Problemeröffnungsphase, und/oder in der Transferphase mit Teilen oder einzelnen Abschnitten der Graphic Novel zu arbeiten. Das gewählte Werk von Zabus wurde aber bewusst in allen Phasen der geplanten Unterrichtsreihe eingesetzt, um den Lernenden, den AHS-Oberstufenschüler:innen und auch ihrer Lehrkraft einen roten Faden zu bieten, der die gesamte Unterrichtsreihe abrundet.

Wie sind die einzelnen Philosophieeinheiten geplant worden? Die Planung der zehn Unterrichtseinheiten wurde mit Siermanns (2016) *Bonbonmodell* abgestimmt. Der Aufbau der Philosophiestunden, d.h. die Matrix für jede Einheit, und die zugrundeliegenden Grob- und Feinziele jeder Stunde sind im Anhang der Masterarbeit zu finden. Für jede Philosophiestunde wurde eine einseitige Matrix inklusive einem Grob- und einigen Feinzielen geschrieben. Vier

verschiedene Abkürzungen wurden verwendet, um die gewählten Interaktionsformen zu verschriftlichen:

- *L-S: Lehrkraft und Schüler:innen*
- *S: Einzelarbeit*
- *S-S: Partner*innenarbeit*
- *S-S-S: Schüler:innen arbeiten in Gruppen.*

Die zu lesenden Seiten/Abschnitte beziehungsweise Panels aus Zabus` (2022) *Sophie`s World*, die verwendeten philosophischen Texte und weitere Unterrichtsmaterialien, wie beispielsweise die erstellten Arbeitsblätter inklusive Erwartungshorizont, wurden an diese Masterarbeit angehängt.

1.4. Aufbau der Arbeit

Insgesamt besteht die Masterarbeit aus acht Abschnitten und den dazugehörigen Unterkapiteln. In den kommenden Kapiteln wird der Entstehungskontext der Graphic Novels beschrieben und der Erkenntnisstand der deutschsprachigen und internationalen Philosophiedidaktik dargestellt. Nach der Einleitung folgt das zweite Kapitel, 2. *Gymnasialer Philosophieunterricht heute*. In den Unterkapiteln liegt der Fokus bei der Problemorientierung, gängigen Fachmethoden sowie diskursiven und präsentativen Medien im Philosophieunterricht. Das dritte Kapitel fokussiert sich auf Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*. Nach der inhaltlichen Zusammenfassung von Zabus` (2022) Graphic Novel, werden mögliche thematische Anknüpfungspunkte im Philosophieunterricht genannt und die Relevanz des Gedankenexperiments in der gewählten Graphic Novel erläutert. Anschließend folgen jene Kapitel: 4. *Problemorientierte Unterrichtsreihe über Sophie*, 5. *Conclusio*, 6. *Literaturverzeichnis*, 7. *Abbildungsverzeichnis* und im letzten Kapitel ist der *Anhang* der Masterarbeit zu finden. Dieser beinhaltet den deutschsprachigen Abstract, die Unterrichtsmaterialien, die gewählten Abschnitte aus Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* und die benötigten philosophischen Texte.

2. Gymnasialer Philosophieunterricht heute

2.1. Der problemorientierte Philosophieunterricht

Die Problemorientierung ist ein sehr altes Prinzip. Bereits in der Antike waren Menschen mit philosophischen Problemen konfrontiert. Einigen Menschen, dazu zählen Philosophen, gelang es damals, die Dunkelheit im metaphorischen Sinn zu verlassen. Um aus der Höhle ausbrechen zu können, waren philosophische Fragen unerlässlich. Tiedemann (2017, S. 70) spricht in diesem Kontext über die „Problemorientierung als philosophische Immanenz“. Im Jahr 2025 ist die *Problemorientierung* im Philosophieunterricht nach wie vor essentiell, wie beispielsweise Siermann (2016), Tiedemann (2017), Geiß (2017) und auch Kensmann (2020) bestätigen. Kensmann (2020, S. 159-160) definiert die Problemorientierung „als eine Suchbewegung nach *geeigneten* Philosophien bzw. philosophischen Argumenten, dringliche Problemlagen aus der Sicht der Philosophie zu erfassen und mögliche Antworten darauf argumentativ-stringent zu verdichten“. In der Philosophiedidaktik ist der Begriff der Problemorientierung mit der Lebenswelt der Jugendlichen stark verankert (Geiß, 2017). Mit anderen Worten ist im Philosophieunterricht das Erstellen von Fragen nach wie vor zentral, denn laut Tiedemann (2017, S. 74) ist „[d]ie Leitfrage [...] nichts anderes als die Ausformulierung des Problembezugs, die begriffliche Fixierung eines substantiellen Problems und des damit verbundenen Erkenntnisinteresses“. Im Gegensatz zu den Naturphilosophen im alten Griechenland, können sich die Schüler:innen an der gymnasialen Oberstufe mit philosophischen Problemen verschiedenster Natur beschäftigen. In den kommenden Absätzen wird auf den *problemorientierten Unterricht* bei Geiß (2017), Tiedemann (2017) und Siermann (2016) eingegangen.

Geiß (2017) spricht von drei Phasen einer problemorientierten Unterrichtsreihe: der *Problemeröffnungsphase*, der *Problemerarbeitungsphase* und dem *Transfer*. Eine Unterrichtsreihe besteht ungefähr aus zehn Philosophiestunden. Dies zeigt Geiß (2017), beispielsweise, in seiner Unterrichtsreihe zum Thema *Glück*. Zur Erklärung der ersten Phase von Geiß (2017), der *Problemeröffnungsphase*, kann Tiedemanns (2017) *Modell des Kaffeefilters* herangezogen werden, das in **Abbildung 2** dargestellt ist.

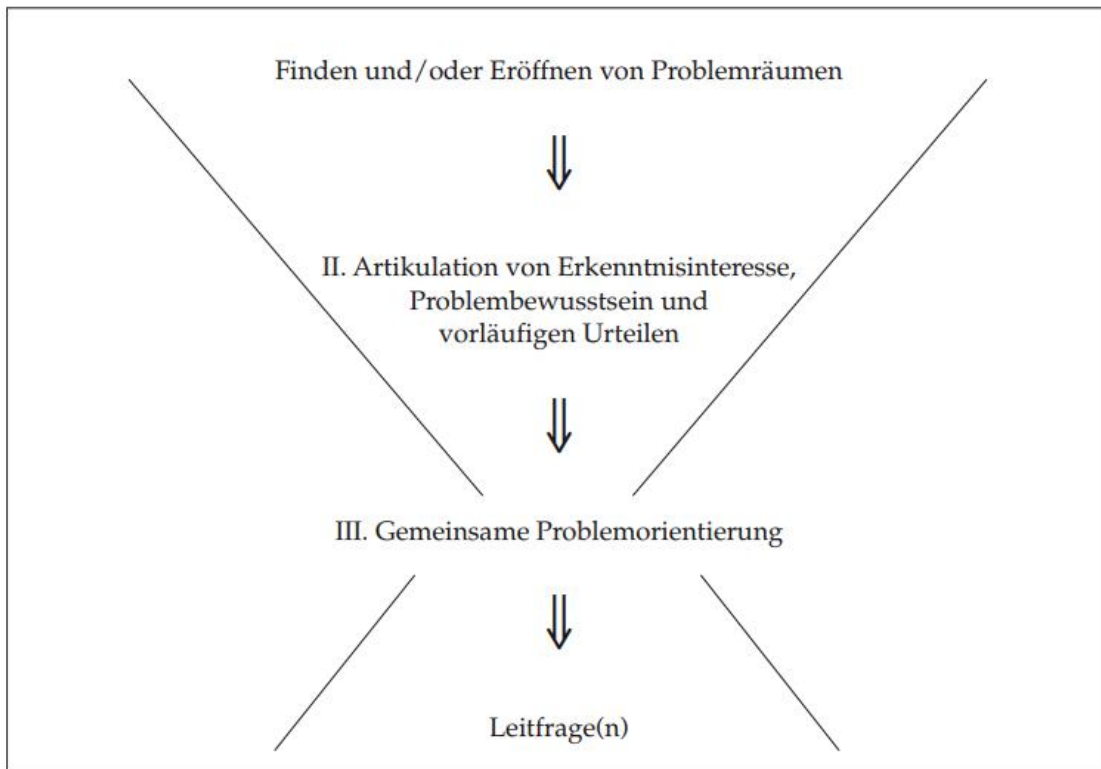


Abbildung 2.

Tiedemanns (2017, S. 75) Kaffeefiltermodell

Am Beginn der Unterrichtsreihe sollte auf die Lebenswelt der Schüler:innen und deren Vorwissen zum Thema Bezug genommen werden. Mit anderen Worten ist das zugrundeliegende philosophische Problem an die Lebenswelt der Lernenden angeknüpft und sollte sie dazu motivieren das philosophische Problem zu erarbeiten. Tiedemann (2017, S. 75) nennt diesen ersten Abschnitt seines Kaffeefiltermodells wie folgt: „Finden und / oder Eröffnen von Problemräumen“. In dieser ersten Phase spielt gemäß Tiedemann (2017) und Geiß (2017) die Erstellung von Leitfragen, genauer von philosophischen Fragen, eine große Rolle. Das heißt, zu Beginn einer Unterrichtsstunde sollte die Lehrperson den Schüler:innen einige Leitfragen stellen und/oder die Schüler:innen selbst Fragen erarbeiten lassen.

Im Vergleich zu Geiß (2017), geht Siermann (2016) in seinem *Bonbonmodell* von sechs unterschiedlichen Phasen aus:

- I. *Hinführung*
- II. *Problemstellung*
- III. *intuitive, selbstgesteuerte Problemlösung*
- IV. *angeleitete, kontrollierte Problemlösungsphase*
- V. *Festigung*

VI. *Transfer*

An dieser Stelle sollte vermerkt werden, dass sich die *drei Phasen einer Unterrichtsreihe* gemäß Geiß (2017) und Sistermanns (2016) *Bonbonmodell* durchaus unterscheiden. Wie zuvor erwähnt wurde, decken Geiß` (2017) Phasen eine gesamte Unterrichtsreihe ab, wobei sich Sistermann (2016) auf einzelne Philosophieeinheiten beziehungsweise Doppelstunden fokussiert.

2.2. Fachmethoden im Unterrichtsfach Philosophie

Jedes Unterrichtsfach zeichnet sich durch gewisse Fachmethoden aus. Geiß (2017) gibt sechs detaillierte Methoden an, die den Philosophieunterricht auszeichnen:

- I. *das Gedankenexperiment*
- II. *der Einsatz von philosophischen Texten*
- III. *das Schreiben von Essays*
- IV. *das sokratische Gespräch*
- V. *das philosophische Argumentieren*
- VI. *die Analyse von Begriffen*

In den kommenden Absätzen wird auf vier der genannten philosophischen Fachmethoden kurz eingegangen. Dabei werden die Methoden nicht nur beschrieben, sondern auch deren mögliche Kombination mit Graphic Novels.

Gedankenexperimente zählen zu den gängigen philosophischen Fachmethoden, die im Unterricht eingesetzt werden können (Zürcher, 2016; Geiß, 2017). Was zeichnet ein philosophisches Gedankenexperiment grundsätzlich aus? Bertram (2018, S. 18) schreibt über drei typische Merkmale von Gedankenexperimenten: „(1) Einleitung durch philosophische Fragestellung(en), (2) [k]ontrafaktisches Szenario, (3) Auswertung des Szenarios in Bezug auf die Fragestellung(en)“. Was kann unter einem kontrafaktischen Szenario verstanden werden? Von Bertram (2018, S. 15) wird diese Definition angegeben: „Ein *Szenario* ist eine erzählerisch entwickelte Situation. *Kontrafaktisch* ist ein Szenario genau dann, wenn erzählerisch eine Situation entwickelt wird, die faktisch nicht besteht“. Ein Beispiel wäre folgendes kontrafaktisches Szenario: *Nehmen Sie an*, dass Sie ein Heilmittel für die Pest kennen und mit einer Zeitmaschine in das Mittelalter reisen könnten. Im Gegensatz zu Bertram (2018) berichtete Engels (2004), vor mehr als 10 Jahren, über vier Merkmale von Gedankenexperimenten:

- 1. *Versuchsanordnung des Experiments*
- 2. *Frage*

- 3. dazugehörige Überlegungen
- 4. größerer Rahmen des Experiments.

Ein häufiger Bestandteil von Gedankenexperimenten, in der Philosophie, sind die gewählten Satzanfangskonstruktionen (Bertram, 2018). Unter diese Kategorie fällt, beispielsweise, die folgende Phrase aus einem bekannten Gedankenexperiment von Precht (2012, S. 209): „Stellen Sie sich vor, eines Tages landen fremde Wesen aus dem All auf unserem Planeten“. Bei Engels` (2004) ist diese Phrase unter dem Strukturmerkmal der *Versuchsanordnung* eingestuft, während Bertram (2018) dies zu Merkmal 2, *kontrafaktisches Szenario*, zuordnet.

Da vier markante Eigenschaften von philosophischen Gedankenexperimenten bereits präsentiert worden sind, wird mit möglichen Arten von Gedankenexperimenten fortgesetzt. Engels (2017, S. 189) zufolge können einige Arten von Gedankenexperimenten unterschieden werden: „[d]as Gedankenexperiment im engen und im erweiterten Sinn“ und „verdeckte[...] Gedankenexperimente, die sich besonders in fiktionaler Literatur finden“ (Engels, 2004, S. 10). In dieser Masterarbeit ist vor allem letztere Kategorie von Relevanz. Was meint Engels (2004) nun mit *verdeckten Gedankenexperimenten*? Nach Geiß (2017, S. 255) werden „[i]n vielen Werken der Lyrik, der erzählenden Prosa, der Science-Fiction oder des Films [...] solche Gedankenexperimente nicht explizit präsentiert“. Mit anderen Worten, gibt es zu Beginn nicht eine typische Einleitung, wie *„Nehmen Sie an, dass“*. Ein exzellentes Beispiel für ein verdecktes Gedankenexperiment ist Gaarders (2003) *Sofies Welt: Roman über die Geschichte der Philosophie*. Laut Geiß (2017) fällt *The Truman Show* von Weir (1998) auch unter diese Art des Gedankenexperiments.

Wenn Lehrkräfte mit Gedankenexperimenten in Philosophiestunden arbeiten möchten, sind Graphic Novels, wie Zabus` (2022) *Sophie`s World*, eine Bereicherung für die Schüler:innen. In Zabus` (2022) Graphic Novel, aber auch in Garcins (2022) *Philosophix: Das Höhlengleichnis und andere große philosophische Ideen* befinden sich, beispielsweise, Panels zu Platons *Höhlengleichnis*. Abschnitte aus diesen Graphic Novels könnten in der Problematisierungsphase verwendet werden, um das philosophische Problem zu erkennen oder in der Problemlösungsphase, wenn mit originalen philosophischen Texten gearbeitet wird.

Die nächste philosophische Unterrichtsmethode zeigt sehr gut, inwiefern die genannten philosophischen Fachmethoden verbunden sind. Mit Schüler:innen können Gedankenexperimente nicht nur im Unterricht durchgeführt werden, sondern es können auch (kurze) philosophische Gedankenexperimente mit den Jugendlichen gelesen werden.

Der Einsatz von *philosophischen Texten* ist die zweite Fachmethode. An der gymnasialen Oberstufe kann durchaus Originalliteratur von Philosophen beziehungsweise von Philosophinnen mit den Lernenden gelesen werden. Die Textarbeit sollte sich somit nicht nur auf die vorgegebenen Texte im Schulbuch beschränken. Wenn philosophische Texte mit der Klasse erarbeitet werden ist unter anderem auf die Textart zu achten. Wenn Lehrpersonen nicht wissen, wie sie philosophische Texte in ihrem Unterricht mit den Lernenden erarbeiten sollen, können *Unterrichtsformen der Texterschließung* von Geiß (2017) und/oder Wittschier (2016) empfohlen werden. Somit kann Brun (2016, S. 247) nur zugestimmt werden, denn er berichtet: „Philosophische Texte haben [...] oft einen komplexen Aufbau, der durch bloßes Lesen kaum vollständig durchschaut werden kann, aber doch für das Verständnis des Textes zentral ist“. Wenn mit originalen philosophischen Texten im Philosophieunterricht gearbeitet wird ist es maßgeblich, dass Philosophielehrkräfte beurteilen können, um welche Textgattung es sich handelt. Zum Beispiel berichtet Geiß (2017, S. 148) von einer „Texterschließungsmethode für Gleichnisse, Parabeln und Fabeln“. Die genannte Methode umfasst fünf Abschnitte, die mindestens eine oder mehrere Leitfrage(n) für die Schüler:innen beinhalten. In seinem Werk *Fachdidaktik Philosophie: Kompetenzorientiertes Unterrichten und Prüfen in der gymnasialen Oberstufe* gibt Geiß (2017, S. 147) auch eine „Erschließungsmethode für Metaphern“ an. Wird im Unterricht ein philosophischer Text eingesetzt, dann wird zuvor nicht nur die Textart von der Lehrkraft bestimmt sondern auch der Schweregrad des Textes ermittelt. Wittschier (2016) berichtet beispielsweise über drei verschiedene Formen, um einen Text zu erschließen:

- „(i) Texterschließung mit Anleitung“ (Wittschier, 2016, S. 235)
- „(ii) Selbstständige Texterschließung mit Anleitung“ (Wittschier, 2016, S. 237)
- „(iii) Selbstständige Texterschließung“ (Wittschier, 2016, S. 239).

Bei diesen Methoden ist folgende Überlegung von Bedeutung: Inwiefern benötigen die Schüler:innen Unterstützung, wenn mit den gewählten philosophischen Texten gearbeitet wird? Abhängig von ihren bereits erworbenen Kompetenzen und/oder der Komplexität der Originalliteratur der/des Philosophin/Philosophen wird eine der vorgestellten Methoden von Wittschier (2016) bestimmt. Wenn im Unterricht differenziert wird, könnte die Lehrperson auch den Jugendlichen die Wahl lassen, wieviel Hilfestellung sie wollen, um die gestellte Aufgabe effektiv lösen zu können. Texterschließungsformen bieten Schüler:innen somit Struktur. Bei Wittschier (2016) und Geiß (2017) gibt es auch eine Gemeinsamkeit: „Ziel der Textarbeit ist die *selbstständige Texterschließung*“ (Geiß, 2017, S. 135).

Die Kombination von philosophischen Texten und einer passenden Graphic Novel könnte die Textarbeit für die Schüler:innen durchaus erleichtern. Welche Vorteile die Graphic Novel während des Arbeitens mit originalen philosophischen Werken hat, wird im Unterkapitel 2.3.1. *Einsatz von präsentativen und diskursiven Medien im Philosophieunterricht* genau diskutiert.

Fortgesetzt wird mit dem *Verfassen von Texten* im Philosophieunterricht. Welche Textarten könnten im Laufe des Schuljahres geschrieben werden? Eine wichtige Textart ist der philosophische *Essay*. Österreichische Schüler:innen können ihre Kompetenzen, zum Beispiel, bei der Philosophieolympiade unter Beweis stellen. Panels von einer Graphic Novel könnten für die Prompt der Teilnehmer:innen verwendet werden, um ihre Kompetenzen hinsichtlich des Umgangs mit einem präsentativen Medium zu testen. Im Philosophieunterricht können aber nicht nur Essays geschrieben werden. Pfister (2016, S. 277) gibt zum Beispiel fünf Textarten an: „der freie Tagebucheintrag, das Beschreiben eines Beispiels, die Inhaltsangabe, der Kommentar und der Essay“. Über die Relevanz von Blogs im Philosophieunterricht berichtet, hingegen, Bornmüller (2022). Blesenkemper und Vering (2023, S. 102) geben Blogs ebenso als „Unterrichtsmedien für den philosophischen Unterricht“ an. Schütze (2016, S. 373) endet ihren Artikel mit einem sehr zutreffenden Satz: „Die Fächer Ethik und Philosophie mit ihrem Anspruch auf Reflexion [...] sind geradezu prädestiniert, den Umgang mit digitalen Medien [...] philosophisch zu begleiten“. Auf der schuleigenen Moodleplattform könnten die Schüler:innen ihre Blogposts beispielsweise mit den Klassenkolleg:innen teilen. Diese Plattform verfügt über exzellente Sicherheitseinstellungen, da die Blogposts der Jugendlichen nur für den Klassenverband und nicht für die Öffentlichkeit zugänglich wären. In den Blogposts könnten sich die gymnasialen Oberstufenschüler:innen auf einen Abschnitt der Graphic Novel beziehen, der im Unterricht gelesen wurde.

Das *sokratische Gespräch* ist eine weitere philosophische Fachmethode. Wie ein sokratisches Gespräch gestaltet werden kann, wird im platonischen Dialog, Platons (2013b) *Symposion*, gezeigt. Was zeichnet diese philosophische Methode nun in der Schule aus? In der Klasse fungiert die Philosophielehrkraft zeitweise als Sokrates, das heißt die Lehrperson stellt dem/der Dialogpartner:in gezielte Fragen. Dabei liegt nicht die Präsentation der gewünschten Lösung(en) im Vordergrund. Zentral ist die *Maieutik*, auch *Hebammenkunst* genannt. Laut Draken (2016, S. 293) „liegt in der [...] Maieutik die Idee, das eigenständige Denken einzufordern und zu schulen“. Welche Arten des sokratischen Dialogs werden unterschieden? Geiß (2017) gibt jene Dialogarten an: *elenktisch-aporetischer* und *mäeutisch-sokratischer Dia-*

log. In der zuerst genannten Dialogart können zwei Nomen erkannt werden: die Aporie, als auch die Elenktik. Zeitlich betrachtet wird der elenktisch-aporetische Dialog in der ersten und/oder zweiten Philosophiestunde einer Unterrichtsreihe eingesetzt; dies entspricht laut Geiß (2017) der Problemeröffnungsphase. Zu Beginn der Unterrichtsreihe wäre eine mögliche Aufgabe, dass sich die Schüler:innen während des Dialogs über Thema x auf einige Panels einer Graphic Novel beziehen müssen. Während dieser Phase sollen die Schüler:innen im Unterricht ihre bisherigen Kenntnisse zu einem philosophischen Thema zeigen. Das Ziel in dieser Phase ist, Meinungen zu vermeiden, wie Geiß (2017, S. 202) betont: „Mit dem Aufzeigen der Folgen bestimmter Meinungen und der Konstruktion von Gegenbeispielen können Lerngruppen angeregt werden, unreflektiert erworbenes Wissen [...] bzw. eigene Meinungen kritisch zu hinterfragen“. Im Gegensatz zum elenktisch-aporetischen Dialog schreibt Geiß (2017), dass der mæu-tisch-sokratische Dialog erst in der zweiten Phase einer Unterrichtsreihe eingesetzt wird. Geiß (2017, S. 204) informiert: „Ziel des Dialogs ist eine inhaltliche Begriffsbestimmung“.

Nach dieser kurzen Einführung zu philosophischen Fachmethoden, wird im nächsten Unterkapitel mit der Unterscheidung von präsentativen und diskursiven Medien fortgesetzt.

2.3. Präsentative und diskursive Medien in der Klasse

In Philosophiestunden können verschiedene Medien eingesetzt werden. Ob Graphic Novel als diskursives oder präsentatives Medium eingestuft werden können, wird in diesem Abschnitt beschrieben. **Abbildung 3** veranschaulicht die „Unterrichtsmedien für den philosophischen Unterricht“ gemäß Blesenkemper und Vering (2023, S. 102). Dabei unterscheiden Blesenkemper und Vering (2023) zunächst zwischen *digitalen* und *linearen Medien*.

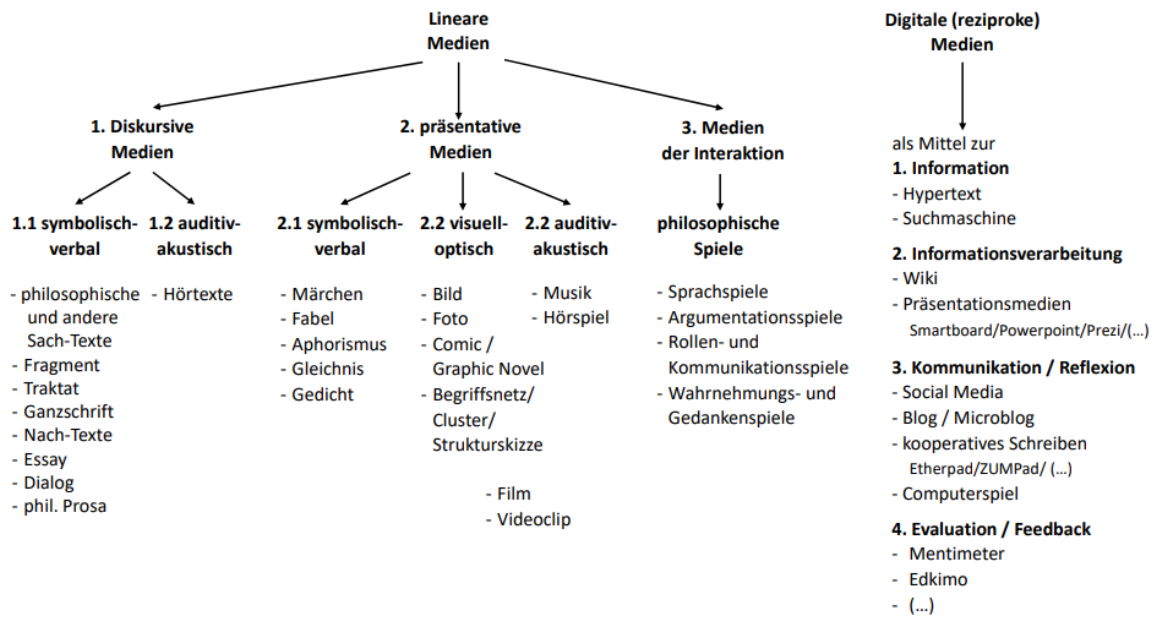


Abbildung 3.

„Unterrichtsmedien für den philosophischen Unterricht“ (Blesenkemper & Vering, 2023, S. 102)

Lineare Medien werden des Weiteren, von Blesenkemper und Vering (2023), in folgende Kategorien unterteilt:

- 1. diskursive Medien
- 2. präsentative Medien
- 3. Interaktionsmedien

Inwiefern sich *präsentative* und *diskursive Medien* unterscheiden, hat Langer (1954) bereits vor vielen Jahren in ihrem Werk *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite, and Art* beschrieben. Nach Blesenkemper und Vering (2023) gehören zu *präsentativen*, bildlichen, *Medien* unter anderem Skizzen, Comics und Bilder; philosophische Texte, Essays und Dialoge sind wiederum diskursiver Natur. Im Jahr 2021, hat dies bereits Peters (2021, S. 17) berichtet: „Spricht man im Bereich des Philosophie- oder Ethikunterrichts von sogenannten *präsentativen Medien*, so sind damit primär Bilder, Comics, Musik-Clips und Filme gemeint“. Folgt man dieser Definition von Peters (2021), dann werden Graphic Novels als präsentative Medien eingestuft. Das Graphic Novels als präsentative Medien gelten, belegten 2023 ebenso Blesenkemper und Vering (2023).

Wie diskursive und präsentative Medien in der Klasse kombiniert werden können, wird im Unterkapitel 2.3.1. erläutert.

2.3.1. Einsatz von präsentativen und diskursiven Medien im Philosophieunterricht

Die Kombination von präsentativen und diskursiven Medien ist nicht nur bei der Erstellung von Maturafragen relevant, sondern spielt auch eine maßgebliche Rolle bei der *philosophischen Textarbeit* und bei der *Entwicklung von (philosophischen) Kompetenzen*.

Welchen Stellenwert hat das Lesen von philosophischen Texten im Unterricht? Vor mehr als 20 Jahren hat Rohbeck (2000, S. 150) bereits jenes betont: „Die *Lektüre philosophischer Texte* ist ein unverzichtbarer Bestandteil des Philosophie- und Ethikunterrichts“. Wittschier (2016, S. 225) verfasst es hingegen wie folgt: „Der Text ist und bleibt trotz aller technischen Innovationen und der zunehmenden Visualisierung unserer Kommunikation neben dem Dialog in beiden Sekundarstufen das wichtigste Medium des Philosophieunterrichts“. Vor Allem am Beginn des Schuljahres können Schüler:innen mit dem Lesen von philosophisch-diskursiven Texten überfordert sein. Die Länge des Textes und/oder die verwendeten (philosophischen) Termini können eine Herausforderung für die Jugendlichen darstellen. Wenn bereits im Unterricht vermehrt mit philosophischen Texten von diversen Philosoph:innen gearbeitet worden ist und die gewünschten Feinziele der Unterrichtseinheit trotzdem nicht erreicht werden konnten, sollten sich Lehrkräfte folgende Fragen stellen: Wie wurden die gewählten philosophischen Texte gelesen und anschließend analysiert? Falls die Motivation der Jugendlichen hinsichtlich des Lesens von philosophischen Werken gering ist, könnten Lehrpersonen ihre Reflexion anhand dieser Frage durchführen: Wie können die Schüler:innen der achten Klasse AHS dazu motiviert werden Abschnitte aus originalen philosophische Texten (zum Beispiel von Descartes) zu lesen? Um die Lesemotivation der Jugendlichen zu erhöhen, könnte das Zusammenspiel von einem präsentativen Medium, einer Graphic Novel, und von diskursiven Medien, den gewählten philosophischen Texten, behilflich sein.

Wenn Graphic Novels ergänzend zu diskursiven Texten im Philosophieunterricht eingesetzt werden, können abgesehen von der *Visual Literacy-Kompetenz* auch noch einige andere bedeutende Kompetenzen der Jugendlichen gefördert werden. In **Abbildung 4** wird gezeigt, welche „Kompetenzen und Denkrichtungen im Philosophie- und Ethikunterricht“, gemäß Rohbeck (2000, S. 173), generell von Bedeutung sind:

Kompetenz	Tätigkeit	Denkrichtung
Analyse	Begriffe und Argumentationsregeln analysieren und selbständig verwenden; Fallbeispiele lösen können und dazu eine logische Argumentation aufbauen	analytische Philosophie
Reflexion	Sich über den Sprachgebrauch reflexiv verständigen; Begriffe und Argumente rekonstruieren, d.h. sie auf alltägliche Handlungen zurückführen und Vorannahmen explizieren	Konstruktivismus
Beobachtung	Beobachtungen in der eigenen Lebenswelt und subjektive Bewußtseinszustände beschreiben; dabei verborgene Implikationen aufdecken	Phänomenologie
Kritik	Kritik üben, indem Widersprüche und Defizite des Kritisierten genutzt werden	Dialektik
Verstehen	Texte und Dialogbeiträge im kulturellen Zusammenhang verstehen; Vorverständnis des Lesers und Intention des Autors in einen Sinnzusammenhang bringen	Hermeneutik
Kreativität	Aussagen im Kontext rekonstruieren und im Anschluß daran neue Texte konstruieren, Brüche und Lücken entdecken, kreativ schreiben	Dekonstruktion

Abbildung 4.

„Kompetenzen und Denkrichtungen im Philosophie- und Ethikunterricht“ (Rohbeck, 2000, S. 173)

Bewusst wurde ein fachdiaktischer Beitrag gewählt, der vor mehr als 20 Jahren geschrieben wurde, da Rohbecks (2000) Kompetenzen nicht ergänzt werden müssen. Von Rohbeck (2000) wurden die folgenden philosophischen Kompetenzen genannt:

- 1) *Analyse*
- 2) *Reflexion*
- 3) *Beobachtung*
- 4) *Kritik*
- 5) *Verstehen*
- 6) *Kreativität*

Wird mit einer Graphic Novel beziehungsweise mit verschiedenen Graphic Novels im Philosophieunterricht gearbeitet, können die Schüler:innen im Idealfall die sechs genannten philosophischen Kompetenzen und ebenso einige weitere Kompetenzen erwerben bzw. vertiefen. Um eine Graphic Novel richtig erschließen zu können, spielt vor Allem die *Visual Literacy-Kompetenz* der Lernenden eine große Rolle (Bakis, 2014). Laut Golding und Verrier (2021, S. 825) besteht diese Kompetenz aus zwei Komponenten: “Visual literacy is a cognitive process that requires two separate pathways: one to deal with language and the other to deal with imagery”. Rohbecks (2000) Kompetenzen beinhalten keine *Visual Literacy-Kompetenz*, da diese Kompetenz nicht auf das Unterrichtsfach Philosophie beschränkt ist. Des Weiteren können die *Urteils-* und die *Sachkompetenz* der Lernenden erhöht werden, wenn mit einer Graphic Novel im schulischen Kontext gearbeitet wird (Uhtes, 2021). Unter der Sachkompetenz versteht Uhtes (2021, S. 58) das „Erfassen und Darstellen philosophischer Problemstellungen in Graphic Novels“. Im Vergleich zur Sachkompetenz ist die Urteilskompetenz jedoch selbsterklärend.

Das Graphic Novels heutzutage im Philosophieunterricht verwendet werden können, setzt die Entstehung der Graphic Novel voraus. Der historische Kontext der Graphic Novel und wie Graphic Novels definiert werden können ist im kommenden Unterkapitel beschrieben.

2.3.2. *Graphic Novels im Philosophieunterricht*

2.3.2.1. *Entstehung von Graphic Novels*

Graphic Novels wurden eingeführt, um Comics in den 1970er Jahren wieder in ein positives Licht zu rücken. In der Literatur wird häufig Eisners (2017) *A Contract with God And Other Tenement Stories* erwähnt, erstmals 1978 veröffentlicht, wenn über die erste Graphic Novel berichtet wird (Weiner, 2012; Kukkonen, 2013). Ein Grund für die Verwendung des Terminus,

der Graphic Novel, dürfte die geringe Begehrtheit von Comics bei einem Großteil der Gesellschaft gewesen sein (Peters & Peters, 2021). Die Nachwirkungen des Zweiten Weltkrieges könnten eine mögliche Ursache sein, denn zu Hitlers Lebzeiten waren Comics häufig verboten. Die ge-schriebenen Werke, das heißt die Comics, anders zu betiteln, dürfte aber nicht die erhoffte Lösung hervorgebracht haben. Mayer (2020) betont in ihrem Artikel, dass auch Graphic Novels nicht von Beginn an die gewünschte Resonanz in der Bevölkerung erzielt haben, denn „[i]hr Weg in die Literatur und ihre Akzeptanz als ebenbürtige und gewinnbringende Lektüre und Leseerfahrung, die schliesslich Eingang in die Lehrpläne der Schulen fand, war steinig“ (Mayer, 2020, S. 42).

Da bereits beschrieben wurde warum Graphic Novels aufgekommen sind, wird im nächsten Unterkapitel eine Definition für Graphic Novels gesucht.

2.3.2.2 *Graphic Novels – Definition gesucht*

Um Graphic Novels definieren zu können, muss auch die Comicdefinition beleuchtet werden. Dürfen die Begriffe Comic und Graphic Novel synonym verwendet werden? Hat das seine Richtigkeit? Smyth (2022) verwendet die beiden Termini als Synonym. McLaughlin (2017, S. 10) bezieht sich in seiner Definition auch auf Comics: “Graphic novels are the artifacts of a *subclass of comics* [Hervorhebung hinzugefügt] and cartooning“. Comics werden von Abel und Klein (2016, S. 78) folgendermaßen definiert: „Comics sind Text-Bild-Konstruktionen [...] Comics erzählen in der Regel Geschichten, in denen die Figuren in einer dargestellten Welt handeln [...], und diese Geschichten werden in spezifischer Weise erzählt“. Diese Definition könnte jedoch auch auf Graphic Novels zutreffen. Wie können Comics und Graphic Novels dann voneinander abgegrenzt werden?

Ausschlaggebend dürfte bei der Abgrenzung die Seitenzahl des Werks sein, wie Smyth (2022, S. 1) klarstellt: “graphic novels are, at their core, just *longer versions of a comic book* [Hervorhebung hinzugefügt]“. Dieses Argument bekräftigt auch Harris (2013). Laut Eder (2016, S. 156) wird „[d]er Begriff ‘Graphic Novel’ – im Deutschen ‘Comicroman’, ‘Grafischer Roman’ oder auch ‘illustrierter Roman’“ bezeichnet. Die zuletzt präsentierte Übersetzung von Eder (2016) ist auch in Einklang mit Smyths (2022) Defintion, da ein Roman üblicherweise eine hohe Seitenzahl aufweist. Dennoch sollte Eders (2016) Übersetzung hinterfragt werden, denn Lücke und Wenzel (2014, S. 192) haben auf folgendes hingewiesen: „[v]on den eingedeutschten Begriffen wie ‚grafische Novelle‘, ‚grafischer Roman‘ oder ‚Bildroman‘ hat sich keiner wirklich durchgesetzt, sodass im Deutschen in der Regel der Originalbegriff Ver-

wendung findet“. Dies kann anhand von einigen deutschsprachigen wissenschaftlichen Artikeln und Büchern belegt werden, da die Autor:innen den Terminus *Graphic Novel* im Titel des Werks verwenden (siehe Eder, 2016; Dallmann, 2019; Krimstein, 2019; Althaus & Ries, 2020; Dallmann, 2021; Roeger, Peters & Peters, 2021). Die Textlänge steht in Verbindung mit dem Format, wie demnächst erläutert wird.

Falls Forscher:innen in ihren Publikationen Graphic Novels als Genre bezeichnen, sollten die angegebenen Definitionen genau hinterfragt werden. Kukkonen (2013, S. 84) bestätigt diese Aussage: “The graphic novel is a publication *format* [Hervorhebung hinzugefügt] for comics which rose to prominence in the 1990s“. Kukkonen (2013) wird von Karp (2012, S. 3) zugestimmt: “Graphic novels are a *format* [Hervorhebung hinzugefügt] and not a genre“. Abel und Klein (2016, S. 79) gehen an dieser Stelle weiter in die Tiefe, denn die Beiden berichten: „Comics werden in bestimmten Formaten veröffentlicht: als Zeitungsstrip oder Comic-Heft etwa, als Graphic Novel oder Webcomic“. Bei der Bestimmung des Formats ist die Seitenzahl somit erneut von Relevanz. Karp (2012) begründet auch, warum seine Definition nicht für alle Forscher:innen im Bereich der Graphic Novels beziehungsweise Comics eindeutig sein dürfte und/oder eindeutig war: “The graphic novel’s problem in this area comes from its immediate ancestor, the comic book. The comic book has had a long-standing association with a very specific genre, namely the superhero adventure” (Karp, 2012, S. 3). Dazu zählt zum Beispiel der Comic von Spencer, Ottley und Ramos (2020) *Spiderman: Neuanfang*. Goscinnys (1971) *L’évasion des Dalton* würde jedoch zu einem anderen Comicgenre gehören, da das Werk als Westerncomic eingeordnet wird. Mit anderen Worten handeln weder Comics noch Graphic Novels nur über Superheld:innen und deren Wirken in der Bevölkerung, sondern auch über diverse andere Themen.

Mögliche Themen in Graphic Novels werden in diesem Absatz genannt. Vor 23 Jahren hat Satrapi (2002) *Persepolis: The Story of a Childhood* veröffentlicht; in dieser autobiographischen Graphic Novel erfahren die Leser:innen über Marjanes Leben. Spiegelmans (2019) *Maus: Die Geschichte eines Überlebenden* fokussiert sich auf die Zeit des Nationalsozialismus. Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* handelt beispielsweise über Sophie Amundsens Reise durch die Welt der Philosophie. Krimsteins (2019) *Die drei Leben der Hannah Arendt: Graphic Novel* ist hingegen auf eine berühmte Philosophin fokussiert. Die genannten Werke haben erstens gezeigt, dass Graphic Novels in den meisten Fällen einen Hauptcharakter im Zentrum haben. Bei Comics ist dies jedoch nicht immer der Fall. In Goscinnys (1971) *L’évasion des*

Dalton steht zwar eher ein Hauptcharakter im Mittelpunkt, Lucky Luke; in Hergés` (1998) Comic *Tim & Struppi: Der geheimnisvolle Stern* und Goscinny und Uderzos (2009) *Asterix & Obelix feiern Geburtstag* sind es jedoch je zwei Hauptfiguren pro Comic. Zweitens veranschaulichen die genannten Graphic Novels, dass auch reale Hauptfiguren in Graphic Novels eingesetzt werden, beispielsweise, Marjane in Satrapi (2002) *Persepolis*. Eder (2016, S. 157) belegt diese Annahme: „Die Bezeichnung ›Graphic Novel‹ hebt also keineswegs darauf ab, dass ›Comicromane‹ fiktional wären (solche gibt es zwar auch, viele Graphic Novels sind aber zumindest autobiografisch gefärbt und oft auch einfach nichtfiktional)“.

In dieser Masterarbeit wird aus den zuvor genannten Gründen durchgehend mit dem Begriff der Graphic Novel gearbeitet. Anschließend an die Definition von Graphic Novels folgen Gründe, warum Graphic Novels eine Bereicherung für den schulischen Alltag sind.

2.3.2.3. Vorteile von Graphic Novels aus fachdidaktischer Perspektive

Graphic Novels sind im schulischen Kontext hochaktuell. Wie Graphic Novels im Philosophieunterricht genutzt werden können, belegen unter anderem Brünjes (2019), Schulz (2019), Dallmann (2019), Dallmann (2021), Peters und Peters (2021) sowie Roeger, Peters und Peters (2021). Das Graphic Novels in den letzten Jahren einen extremen Hype erlebt haben und dieser auch nicht unterbrochen zu werden scheint, könnte jene Ursachen haben:

1) Es wurden im letzten Jahrzehnt zahlreiche Graphic Novels veröffentlicht, die im schulischen Bereich verwendet werden können, da diese Themengebiete aufgreifen, die hochaktuell im Leben der Jugendlichen sind. Welche Bedeutung die Lebenswelt der Lernenden im Philosophieunterricht hat, wird zum Beispiel von Geiß (2017) und Kensmann (2020) thematisiert. Im gymnasialen Philosophieunterricht könnten, zum Beispiel, diese Werke eingesetzt werden:

- **Tans (2014) *The Arrival***

Wird Tans (2014) *The Arrival* im Philosophieunterricht verwendet, könnte zum Beispiel auf die Themen *Krieg*, *Kriegsflüchtlinge* und *Fabriksarbeit* hingewiesen werden.

- **Krimsteins (2019) *Die drei Leben der Hannah Arendt: Graphic Novel***

Diese Graphic Novel von Krimstein (2019) fokussiert sich auf die Biographie von Hannah Arendt. In diesem Werk wird mit vielen Graustufen gearbeitet, um den geschichtlichen Kontext darzustellen.

- **Garcins (2022) *Philosophix: Das Höhlengleichnis und andere große philosophische Ideen***

Im Vergleich zu Krimsteins (2019) *Die drei Leben der Hannah Arendt: Graphic Novel* beschäftigt sich Garcin (2022) nicht mit der Biographie einer Person, sondern mit einem Gleichnis von Platon.

- **Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo.***

Wenn Zabus` (2022) Graphic Novel in Philosophiestunden gelesen und erarbeitet wird, kann abgesehen vom zentralen Thema des Werks, der *Einführung in die Philosophiegeschichte*, unter anderem auf die Themen *Freundschaft*, *Sterben* und der *Tod* in der Klasse eingegangen werden.

Die Verwendung der genannten Graphic Novels beschränkt sich aber nicht nur auf das Unterrichtsfach Philosophie. Tans (2014) *The Arrival* und Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* könnten durchaus im Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden.

2) Über die Bereicherung von Graphic Novels für den schulischen Sektor wurde von diversen Forscher:innen auch berichtet (Hecke, 2011; Cirigliano, 2012; Bakis, 2014, Jaffe & Hurwich, 2019; Brünjes, 2019; Dallmann, 2019; Althaus & Ries, 2020; Mayer, 2020; Dallmann, 2021; Peters & Peters, 2021; Domyancich-Lee, Cleeland & McCleary, 2022). An dieser Stelle wird darauf hingewiesen, dass nur auf einige Forschungsartikel beziehungsweise Werke Bezug genommen wurde.

3) Ein weiterer Aspekt betrifft die Motivation der Lernenden. Peters (2021, S. 19) schreibt zu dieser Thematik folgendes: „Comics können im Philosophie- und Ethikunterricht genutzt werden, um [...] sich motiviert auf ein philosophisches Problem einzulassen“. Vor einigen Jahren konnte von Dallmann (2019) ein positiver Zusammenhang zwischen der Verwendung einer Graphic Novel und erhöhter Motivation der Lernenden belegt werden. Pohl-Otto (2022, S. 111) bestätigt dies ebenfalls: „Die vielleicht größte Bereicherung, die vom comicgestützten Unterrichten ausgeht, ist die Steigerung der Schülermotivation.“

4) Abschnitte aus Graphic Novels finden außerdem in jeder Unterrichtsstunde ihren Platz. Das im Laufe einer gesamten Philosophieeinheit eine Graphic Novel eingesetzt werden kann, wurde beispielsweise von Peters (2021, S. 23), der sich auf die Verwendung von Comics in der Klasse bezieht, sehr gut beschrieben: „um eine Stunde zu eröffnen, [...] zu einem Thema hinzuführen oder [...] zu rekapitulieren, [...] sich mit einer philosophischen Theorie auseinanderzusetzen, [...] ein Gedankenexperiment durchzuführen, [...] ein philosophisches Problem deutlich zu machen oder [...] ein Dilemma zu diskutieren“. Lehrkräfte könnten auch Abschnitte aus verschiedenen Graphic Novels im Unterricht einsetzen, falls dies erwünscht ist.

Zum Beispiel würde es sich anbieten, dass die Schüler:innen in Teams arbeiten und jedes Teammitglied Panels aus einer Graphic Novel zugeteilt bekommt, die in Einzelarbeit zu lesen sind und anschließend dem Partner beziehungsweise der Partner:in vorgestellt oder miteinander verglichen werden.

5) Wie bereits in der Einleitung der schriftlichen Arbeit erwähnt wurde, haben digitale Medien im 21. Jahrhundert einen großen Stellenwert im schulischen Kontext. Die Jugendlichen sollen in der heutigen Zeit in der Lage sein, sowohl Texte als auch Bilder entschlüsseln zu können. Die Multimodalität spielt nicht nur eine Rolle im schulischen Bereich, sondern auch im Privatleben der Jugendlichen. In Onlineartikeln und Blogs, sowie auf Facebook, Pinterest, TikTok und Co., haben es (junge) Menschen nicht ausschließlich mit Texten zu tun. Pohl-Otto (2022, S. 190) hat dies wie folgt beschrieben: „Das Bild gewinnt gegenüber dem geschriebenen Wort in unserem Kulturkreis eine immer größere Relevanz“. Somit ist die *Visual Literacy-Kompetenz* aus dem (Schul-)alltag auch nicht mehr wegzudenken.

2.3.2.4. Potentielle Herausforderungen vor dem Arbeiten und während des Arbeitens mit Graphic Novels im Unterricht

Der Einsatz von Graphic Novels im Unterrichtsfach Philosophie ist ein sehr junges Forschungsfeld, denn laut Peters (2021, S. 29) ist „die philosophische Comic-Forschung [...] (noch) recht übersichtlich, aber sie dürfte in der nächsten Zeit stetig anwachsen. Die Gründe dafür sind leicht auszumachen: Comics, Manga und Graphic Novels sind mittlerweile gesellschaftsfähig“. Daher ist es auch nicht überraschend, dass in den letzten Jahren nur eine geringe Anzahl an Forscher:innen, zum Beispiel Brünjes (2019), Dallmann (2019), Schulz (2019), sowie Roeger, Peters und Peters (2021), im Bereich der Fachdidaktik Philosophie detaillierte Studienplanungen, die fokussiert auf eine Graphic Novel sind, publiziert hat. Aus den zuvor genannten Gründen könnten die folgenden Fragen (siehe **Tabelle 1**) bei Philosophielehrkräften, die planen eine Graphic Novel in der Klasse zu verwenden, auftreten:

Mögliche Fragen von Lehrkräften betreffend des Einsatzes von Graphic Novels
Welche Graphic Novel(s) kann/können im Unterrichtsfach Philosophie gelesen werden?
Wird die gesamte Graphic Novel mit den Schüler:innen gelesen oder nur bestimmte Teile des Werks durchgearbeitet?

Ist die Graphic Novel in Deutsch und/oder einer Fremdsprache verfasst? <u>ODER</u> Ist das gewünschte Werk eine <i>Silent Graphic Novel</i> ?
Haben die Schüler:innen bereits mit Graphic Novels und/oder Comics in einem anderen Unterrichtsfach gearbeitet?
Wie werden die Schüler:innen auf das Lesen und Analysieren der Graphic Novel vorbereitet?

Tabelle 1.

Verwendung von Graphic Novels im Unterricht – mögliche Unklarheiten bei Lehrkräften

Erstens könnten Unklarheiten darüber bestehen, welche Graphic Novels im Psychologie- und Philosophieunterricht (PUP) eingesetzt werden können. Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* kann zum Beispiel verwendet werden, wenn folgende philosophischen Themen im Unterricht behandelt werden: am Beginn des Schuljahres, wenn die *Einführung in die Philosophie* gemacht wird, das Thema *Freundschaft, Unsterblichkeit* und die *Erkenntnistheorie*. Es würde sich auch anbieten Teile von Zabus` (2022) Graphic Novel im Wahlpflichtgegenstand, *Philosophie mit Kindern*, zu lesen. Das gesamte Werk von Zabus (2022), das in englischer Sprache verfasst wurde, kann mit den Jugendlichen der achten Schulstufe, aufgrund ihres B2-Sprachlevels, durchaus im Philosophieunterricht gelesen werden. Es könnten auch CLIL-Stunden von der Philosophielehrkraft gehalten werden, eventuell in Kooperation mit geprüften Englischlehrkräften oder Native Speakern der Schule. Der Fokus liegt jedoch bei der Philosophie, wie Isidro (2018, S. 186) betont: “When implementing CLIL, teachers have to face the fact that it is not about teaching languages, but about using an additional language to learn content”. Welche Graphic Novels bieten sich noch für den Philosophieunterricht an? Dallmann (2019) schlägt in seinem Artikel vor, Chaboutés (2011) Graphic Novel *Ganz allein* im Unterricht einzubauen und präsentiert seinen Leser:innen konkrete Umsetzungsmöglichkeiten in der Klasse. Die Schüler:innen arbeiten in der Philosophieeinheit zur Erkenntnistheorie zum Beispiel mit einigen Arbeitsblättern, die gezielte Aufgabenstellungen inklusive Operatoren und Panels von Chaboutés (2011) Graphic Novel beinhalten. Gemäß Dallmann (2019) kann die vorgeschlagene Unterrichtsplanung für eine ältere Zielgruppe, das heißt für Jugendliche in der achten Klasse AHS, adaptiert werden. Petruzella (2019) befasst sich wiederum mit dem Einsatz von Gaimans (1991a, 1991b, 1996) *The Sandman* im Philosophieunterricht der Sekundarstufe

II. Auch Geschichten über Batgirl und/oder Batman oder Abenteuer von anderen berühmten Held:innen haben ihren Platz in der Klasse, wie Peters (2019, S. 11) schreibt: „Da [...] gerade in den Superhelden-Comics viele Themen oder Probleme behandelt werden, die entweder für den Philosophie- und Ethikunterricht der Sekundarstufe I und II aktuell und bedeutsam sind, lohnt es sich, auf [...] eine Graphic Novel zurückzugreifen“. Falls Lehrkräfte selbst Fallbeispiele für ihren Philosophieunterricht erstellen möchten, können Panels aus Graphic Novels empfohlen werden. Beispielsweise eignen sich Graphic Novels über Superman in der Transferphase. Die Schüler:innen können sich in den/die Held:in hineinversetzen. Letztendlich kann Dallmanns (2021) Artikel empfohlen werden, falls Lehrpersonen nicht wissen welche Graphic Novels sie im Unterricht einsetzen können und auf der Suche nach nützlichen Texten für ihren Philosophieunterricht sind.

Zweitens sollten sich Lehrpersonen, die eine bestimmte Graphic Novel im Unterricht verwenden möchten, fragen ob das ganze Werk mit den Schüler:innen gelesen wird oder nur Teile der gewählten Graphic Novel für die geplante(n) Unterrichtsstunde(n) relevant ist/sind. Zum Beispiel könnte es aufgrund der geringen Wochenstundenanzahl nicht möglich sein, eine komplette Graphic Novel im Unterricht zu lesen. Ein weiterer Grund könnte die Komplexität des Werks sein, genauer, könnten einzelne Panels als passend für die Zielgruppe, andere Abschnitte des Textes aber als zu komplex eingestuft werden.

Drittens könnten Philosophielehrer:innen davor zurückschrecken Graphic Novels im Unterricht einzusetzen, da die Werke nicht in der Erstsprache der Schüler:innen erhältlich sind. An der AHS Oberstufe besteht häufig die Möglichkeit mit Native Speakern der Schule zusammenzuarbeiten, die beispielsweise bei Vokabelfragen der Schüler:innen und/oder sonstigen Fragen in der Fremdsprache, der Philosophielehrkraft zur Seite stehen. Falls die Graphic Novel in einer Fremdsprache gelesen wird, sollte zuvor von der Philosophielehrperson und in Absprache mit geprüften Kolleg:innen abgewogen werden, ob mit der gesamten Graphic Novel gearbeitet werden kann oder nur mit einzelnen Abschnitten, die aufgrund des Wortschatzes der Lernenden, beispielsweise im Unterrichtsfach Englisch, verständlich für die Schüler:innen sind. Eine andere Möglichkeit ist der Einsatz von *Silent Graphic Novels* im Unterricht, denn diese beinhalten ausschließlich Bilder und keinen Text. Daher bietet sich diese Art von Graphic Novels sowohl für Schüler:innen der Sekundarstufe I, als auch für Lernende in der gymnasialen Oberstufe, an. Mit anderen Worten ist in diesem Kontext die Erstsprache bei der Wahl der Graphic Novel nicht relevant. Ein gutes Beispiel für eine Silent Graphic Novel ist Shaun Tans (2014) *The Arrival*. Wenn über das Thema *Krieg* im Unterricht gesprochen wird,

eignet sich Shaun Tans (2014) *The Arrival* für die Klasse. Der Hauptcharakter lebt mit seiner kleinen Tochter und Frau in einem Land, in dem Krieg herrscht. Dies wird mit der Auswahl an dunklen Farben und dem Einsatz eines Ungeheuers, welches die gezeigten Gebäude umschlingt, dargestellt. Der Mann verlässt als Kriegsflüchtling seine Heimat. Das Leben in einem fremden Land ist jedoch eine Herausforderung für den Mann, wie Rhoades, Dallacqua, Kersten, Merry und Miller (2015, S. 308) erklärt: “He must find shelter, food, and work to survive without understanding the language of his new home“. Shaun Tans (2014) Werk könnte ebenso eingesetzt werden, wenn das Thema *Arbeit* im Wahlpflichtgegenstand Philosophie unterrichtet wird, da die Graphic Novel Fabrikszenen beinhaltet. Diese Panels könnten Schüler:innen beispielsweise in einer Unterrichtsreihe zum Thema *Arbeit* in der Problemeröffnungsphase gezeigt werden.

Des Weiteren sollte diese Frage mit den Kolleg:innen der Lehrperson abgeklärt werden: Haben die Schüler:innen bereits mit Graphic Novels und/oder Comics in einem anderen Unterrichtsfach gearbeitet? Nicht nur *Deutschlehrkräfte* und *Lehrpersonen in der/den Fremdsprache/n* könnten mit den Schüler:innen Graphic Novels im Unterricht lesen, sondern auch Kolleg:innen, die das Fach *Geschichte und Politische Bildung* unterrichten. Möglicherweise haben die Schüler:innen bereits selbst einige Panels im Schulfach *Bildnerische Gestaltung* gezeichnet und/oder Graphic Novels im Musikunterricht analysiert.

Wie bereits angekündigt wurde, wird im letzten Abschnitt dieses Unterkapitels auf die Fragestellung eingegangen: Wie werden die Schüler:innen auf das Lesen und Analysieren der Graphic Novel vorbereitet? Die Einschulung in das richtige Lesen von Graphic Novels sollte in der Vorbereitungsphase erfolgen. Im gymnasialen Philosophieunterricht können Schüler:innen mit diversen kulturellen Hintergründen teilnehmen. Abhängig von der Erstsprache der Jugendlichen, besteht die Möglichkeit, dass die Lernenden mit verschiedenen Arten des Lesens von Texten vertraut sind. Nicht in allen Sprachen der Welt wird, wie im Deutschen, von links nach rechts gelesen. Auf welche Aspekte sollte beim Lesen einer Graphic Novel geachtet werden und wie werden Graphic Novels überhaupt richtig gelesen? Smyth (2022, S. 20) gibt folgendes an: “comics are read in the same manner as prose— left to right and up to down, forming a Z-pattern“. Im Deutschen spricht Mayer (2020, S. 50) in diesem Kontext über „die Strategie des Zickzack-Lesens“. Entweder an der Tafel oder auch in der Luft könnte ein Z von der Philosophielehrkraft gezeichnet werden, um diese Struktur für die Schüler:innen zu veranschaulichen. Kinder und/oder Jugendliche können mit dem Lesen und/oder Anaylsieren von Comics und/oder Graphic Novels überfordert sein können, wie

Smyth (2022, S. 19) warnt: “I realized that I needed to show students HOW to read a comic, just like I did with other mediums and types of literature“. Mayer (2020, S. 43) berichtet über ein mögliches Problem: „Es gibt verschiedene Auffassungen dazu, ob graphische Texte eher vom Bild oder vom Wort her gedacht werden sollten, ob also eine Ebene stärker im Vordergrund steht“. Peters (2019, S. 9), der über das Lesen von Bilderbüchern im Philosophieunterricht schreibt, betont folgendes: „Kindern und Jugendlichen [...] fällt es heute häufiger viel leichter, ein Bild zu encodieren, es zu interpretieren und ihm Bedeutung zu entnehmen, als einen Text zu erfassen und zu analysieren“. Graphic Novels bestehen jedoch nicht nur aus Panels mit Bildern, sondern auch aus Textelementen. Karp (2012, S. 9) klärt außerdem auf, dass nicht nur Text und Illustrationen eine wichtige Rolle spielen, da er die folgenden Bereiche angibt: “(1) the gutter (the space in between panels), (2) symbols and codes, and (3) words“. Die Ausnahme ist die zuvor erwähnte Silent Graphic Novel. Wenn mit einer Graphic Novel in der Klasse gearbeitet wird, spielt nicht nur die philosophische Fachdidaktik bei der Planung der Unterrichtseinheit eine Rolle, sondern auch der Aufbau von *reading lessons* im Schulfach Englisch, wie Hecke (2011) berichtet. Ein häufig verwendeter Ansatz des *teaching reading in the EFL classroom* wird von Tankersley (2003, S. 145) beschrieben: “To teach reading effectively, there are activities that should be done **before** reading, **during** the reading process, and **after** reading“. In der Vorbereitungsphase sollte mindestens eine *pre-reading activity* mit den Lernenden gemacht werden, um sie auf das Lesen des Textes vorzubereiten und ihr Vorwissen zum gewählten Thema zu überprüfen. Eine Möglichkeit wäre es, den Schüler:innen das Cover der Graphic Novel zu zeigen und ihnen einige Leitfragen zu stellen. Dies wird in der kommenden Unterrichtsreihe detailliert beschrieben. Im Plenum könnte beispielsweise diese Frage von der Lehrkraft aufgeworfen werden: *Was könnt ihr auf den Panels sehen?* Mit anderen Worten sollen die Lernenden zunächst auf einer deskriptiven Ebene wiedergeben was sie erkennen können, bevor sie die Panels zu interpretieren beginnen und daher wertend vorgehen. Mayer (2020) präsentiert in ihrem Artikel einige Fragestellungen, die in der Klasse verwendet werden könnten. Dazu gehören beispielsweise jene Fragen: “*How do the colors affect your reading of the panel? How do the persons stand to each other?*” (Mayer, 2020, S. 50). Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Durchführung von einer *pre-reading activity* durchaus sinnvoll sein kann, bevor mit dem Lesen der Graphic Novel begonnen wird. Den Kindern beziehungsweise Jugendlichen sollten auch wichtige Fachbegriffe vorgestellt werden, mit deren Hilfe die Graphic Novel effektiv analysiert werden kann: Abel und Klein (2016, S. 78) nennen zum Beispiel drei unterschiedliche Ebenen, die von Relevanz

sind: „Zu den grundlegenden Strukturelementen des Comics zählen das Panel (also das Einzelbild im Comic), die Sequenz (also eine Folge von mehreren Panels) und die Seite“. Weitere wichtige Fachtermini für die Analyse von Graphic Novels sind unter anderem jene:

- *Autor:in der Graphic Novel, Zeichner:in von Illustrationen*
- *Titel der Graphic Novel*
- *Setting*
- *Haupt- und Nebencharakter(e)*
- *Panel*
- *Sprechblase und Denkblase (The Bespectacled Librarian, 2022)*
- *Gutter*
- *Effekte*
- *Plot*

Diese Fachbegriffe können bei der Analyse von Graphic Novels verwendet werden. In **Abbildung 5** ist eine *Seite* aus Zabus` (2022, S. 60) Werk ersichtlich, auf der sechs *Panels* in unterschiedlichen Größen abgebildet wurden.



Abbildung 5.

Eine Seite aus *Zabus`* (2022, S. 60) Graphic Novel

Der Autor der Graphic Novel ist Zabus. Die Illustrationen stammen hingegen von Nicoby. Der Titel des Werks ist wie folgt: *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Zabus, 2022). Das Setting wird spätestens auf dem dritten Panel für die Leser:innen eindeutiger: Sophie befindet sich abends oder nachts in ihrem Garten. Als Hinweis dient der Postkasten, der auf ihrem Grundstück steht. Dennoch könnten aufmerksame Leser:innen bereits an dieser Stelle erkennen, dass es örtlich gesehen hier eine Unstimmigkeit gibt. Sophie ist in ihrem Garten in dem es eine Art Portal zum Antiken Griechenland gibt. Auf Seite 60 in Zabus` (2022) Graphic Novel ist nämlich sowohl der Hauptcharakter Sophie Amundsen als auch ein Nebencharakter, ein kleiner Mönch, abgebildet. Hinsichtlich des Plots, der chronologisch erfolgt, kann folgendes vermerkt werden: Sophie sieht ein kleines Männchen in ihrem Briefkasten, welches reden kann. Der Orakelspruch wird dem Hauptcharakter der Graphic Novel übermittelt: "YOU SHALL HAVE A WEIRD AND WONDERFUL LIFE, SOPHIE, INTANGIBLE AND ETERNAL, VERY DIFFERENT FROM THAT OF MERE MORTALS. [...] YOU SHALL LIVE ON FOREVER IN MEMORY" (Zabus, 2022, S. 60). Zu diesem Zeitpunkt ist Sophie Amundsen noch nicht klar, dass sie ein fiktiver Charakter ist. Das Verschwinden des Mönches wird mithilfe von Effekten dargestellt, die aus zwei Teilen bestehen: gezeichnete weiße Wölkchen und dem Text "POOF" (Zabus, 2022, S. 60). Das Gutter ist auf dieser Seite der weiße Bereich zwischen den sechs Panels.

Zusammenfassend wird festgehalten, dass das korrekte Lesen von Graphic Novels aus verschiedenen Gründen herausfordernd für Schüler:innen sein könnte. Daher ist auch die Vorbereitungsphase in der selbst geplanten Unterrichtsreihe, die im zweiten großen Teil dieser schriftlichen Arbeit zu finden ist, von enormer Bedeutung für die Zielgruppe der Unterrichtsreihe.

3. Zabus` *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*

3.1. Vorstellung der Graphic Novel

In Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* bekommen die Leser:innen auf 260 Seiten einen Einblick in die Geschichte der Philosophie. Der letzte Philosoph der Sophie Amundsen vorgestellt wird ist Martin Luther. Somit reicht die Einführung in die Philosophiegeschichte bis zur Renaissance.

Im Laufe ihres Philosophiekurses hat der Hauptcharakter, Sophie Amundsen, auch die Gelegenheit einige andere Philosophen persönlich kennenzulernen. Auf einem fliegenden Teppich reist die philosophiebegeisterte Sophie zum Beispiel in das Antike Griechenland. Zuvor hat das junge Mädchen aber einige Naturphilosophen kennengelernt, da die Vorstellung der weisen Männer in chronologischer Reihenfolge erfolgt. In Athen wird die Schülerin, Sophie, auf dem Marktplatz von einem alten Mann, der gerade dabei ist den Boden zu kehren, geschickt in einen sokratischen Dialog verwickelt, siehe **Abbildung 6**.



Abbildung 6.

Panels aus Zabus` (2022, S. 75) *Graphic Novel - Sokrates und Sophie*

Dieser Philosoph ist Sokrates, der dafür bekannt gewesen sein soll, mit einigen Bewohner:innen Athens philosophische Gespräche geführt zu haben. So wird beispielsweise in Platons *Symposion* (2013b) erzählt, dass sich Sokrates` Ankunft bei Agathon verzögerte, da er noch philosophierte. Somit lernen die Schüler:innen in Zabus` (2022) *Graphic Novel* nicht nur über einen wichtigen Philosophen, der die Philosophiegeschichte maßgeblich geprägt hat, sondern

auch über den dazugehörigen historischen Kontext, das Antike Griechenland, und lesen einen sokratischen Dialog in dem Sophie von Sokrates befragt wird. Es bietet sich auch an, den Aufbau des sokratischen Gesprächs in Zabus` (2022) Werk mit den Schüler:innen kritisch zu analysieren und mit einem platonischen Dialog zu vergleichen.

In der Graphic Novel wird ebenso deutlich gemacht, dass Sokrates zu seinen Lebzeiten zwar bei einem Teil der Bevölkerung beliebt war, aber auch einige Feinde hatte. Auf insgesamt vier Seiten wird in *Sophie`s World* (Zabus, 2022) mit Hilfe des Textes, den dazugehörigen Illustrationen und den gewählten dunklen Farben veranschaulicht, wie Sokrates` Leben zu Ende ging, da er verurteilt wurde den Schierlingsbecher zu trinken. Eine der Stärken von Zabus` (2022) Werk ist definitiv der vielfache Bezug zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sophie Amundsen reflektiert über die Abwesenheit des geliebten Vaters und darüber hinaus beginnt sie sich selbst philosophische Fragen zu stellen, wie beispielsweise: Gibt es ein Leben nach dem Tod? Ein entscheidender Punkt in dieser Szene ist, dass Sophie eine Parallele erkennt zwischen ihrer Familie, dem Philosophen Sokrates und seinem Schüler Platon (siehe **Abbildung 7**).



Abbildung 7.

Panels aus *Zabus* (2022, S. 86) Graphic Novel - Sophie und ihr verstorbener Vater

So fragt sich die junge Sophie in einer sternklaren Nacht, während ihrer Reise im Antiken Griechenland, folgende Frage: “WHAT’S LEFT OF MY DAD AND HIS THOUGHTS, SINCE NO ONE WAS THERE TO RECORD THEM?” (Zabus, 2022, S. 87).

Abbildung 7 könnte zum Beispiel im Wahlpflichtfach Philosophie genutzt werden, um auf das Thema *Unsterblichkeit* einzugehen. Falls im Wahlpflichtfach eine Unterrichtsreihe zum Thema *Tod – Sterben – Unsterblichkeit* gehalten wird, wäre es auch möglich, Panels von Sokrates` Hinrichtung zu zeigen. Es könnte in der Problemeröffnungsphase, gemäß Geiß (2017), eine Verbindung zu Jesus und damit zum römisch-katholischen Religionsunterricht, aber auch zur Lebenswelt der Schüler:innen hergestellt werden. Die Aufmerksamkeit der Schüler:innen kann somit in folgende Richtung gelenkt werden: Im 21. Jahrhundert werden in einigen Ländern der Welt nach wie vor Menschen aufgrund ihres Wissens und/oder ihrer persönlichen Äußerungen zu einem Thema getötet. Schulz (2019) betont, dass die Empathie der Lernenden gestärkt werden kann, wenn eine geeignete Graphic Novel im Unterricht eingesetzt wird.

In der Graphic Novel wird die Schülerin, Sophie, aber auch immer wieder in ihrem Alltag gezeigt. Zum Beispiel ist das Mädchen, Sophie, zu Beginn von Zabús` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* auf dem Weg nach Hause. Diesen Weg geht sie gemeinsam mit ihrer Freundin. Die Protagonistin, Sophie, lebt zusammen mit ihrer Mutter und ihrem Kater in einem Haus im ländlichen Raum. Das junge Mädchen zieht sich gerne in den Garten zurück, um ihre Post zu öffnen und um zu philosophieren. Sophie wird im Laufe der Zeit eine kleine Philosophin, denn sie beginnt Fragen zu stellen, stellt sich die großen Fragen der Philosophiegeschichte, und sie hinterfragt die Welt die sie umgibt. Ein exzellentes Beispiel ist **Abbildung 8**, da Sophies Umgebung wie eine geometrische Zeichnung aussieht.

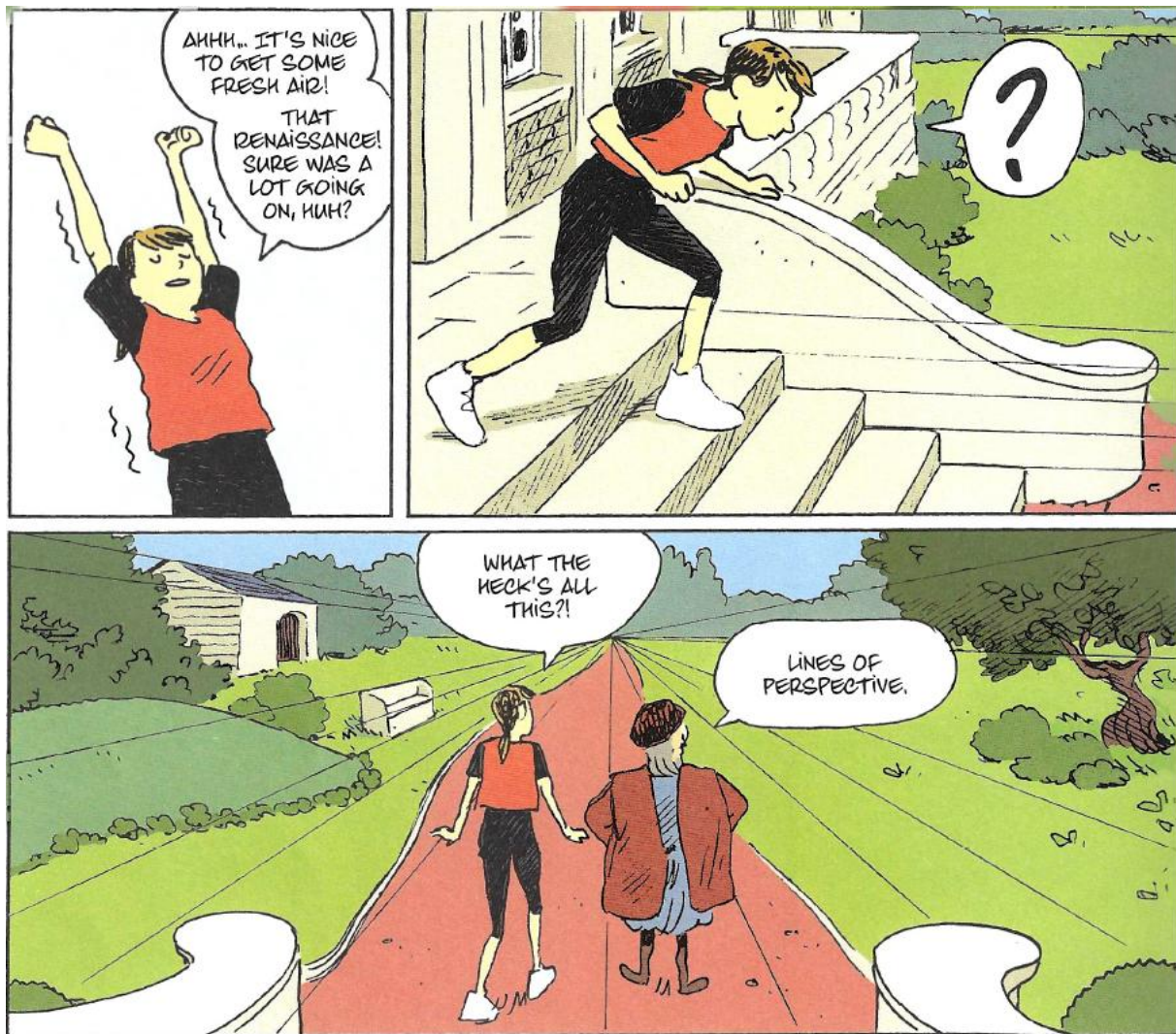


Abbildung 8.

Panels aus Zabus` (2022, S. 236) Graphic Novel - Ist die Welt um Sophie gezeichnet ?

In Abbildung 8 wird Sophies Umgebung in der Zentralperspektive gezeigt. Es gibt auch vor dieser Szene Anzeichen dafür, dass Sophie ein fiktiver Charakter, mit anderen Worten gezeichnet, ist. Zum Beispiel träumt Sophie von einem jungen Mädchen mit blonden Haaren. Für Sophie ist unklar, warum sie dieses Mädchen kennt. Es stellt sich heraus, dass das blondhaarige Mädchen Hilde heißt und sie wirklich existiert. Das gezeichnete Setting in Zabus` (2022) Graphic Novel zeigt immer deutlicher, dass Sophie hingegen ein fiktiver Charakter ist. Somit bekommen die Leser:innen den Eindruck, dass es viele kleine Bühnen inklusive Bühnenbildern gibt, die teilweise aufeinander gestapelt sind, wie in **Abbildung 9** ersichtlich ist:



Abbildung 9.

Panels aus Zabus` (2022, S. 163) Graphic Novel - Ist Sophie gezeichnet?

Daher kann auch Sophie als die letzte Philosophin betrachtet werden, die in Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to*

Galileo präsentiert wird. Albertos eifrige Schülerin, Sophie, enthüllt am Ende der Graphic Novel nämlich das Gedankenexperiment, denn sie ruft entsetzt: “WE`RE CHARACTERS IN A GRAPHIC NOVEL!” (Zabus, 2022, S. 258). Detaillierte Informationen über das Gedankenexperiment in Zabus` (2022) Werk sind im nächsten Unterkapitel zu lesen.

3.2. Das Gedankenexperiment

Wie bereits erwähnt, wird in der Graphic Novel *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Zabus, 2022) mit einem Gedankenexperiment gearbeitet. Laut Engels` (2004) Theorie würde es sich in diesem Werk um ein *verdecktes Gedankenexperiment* handeln. Sophie findet am Ende der Graphic Novel nämlich heraus, dass sie gezeichnet ist, wie in **Abbildung 10** dargestellt wird.

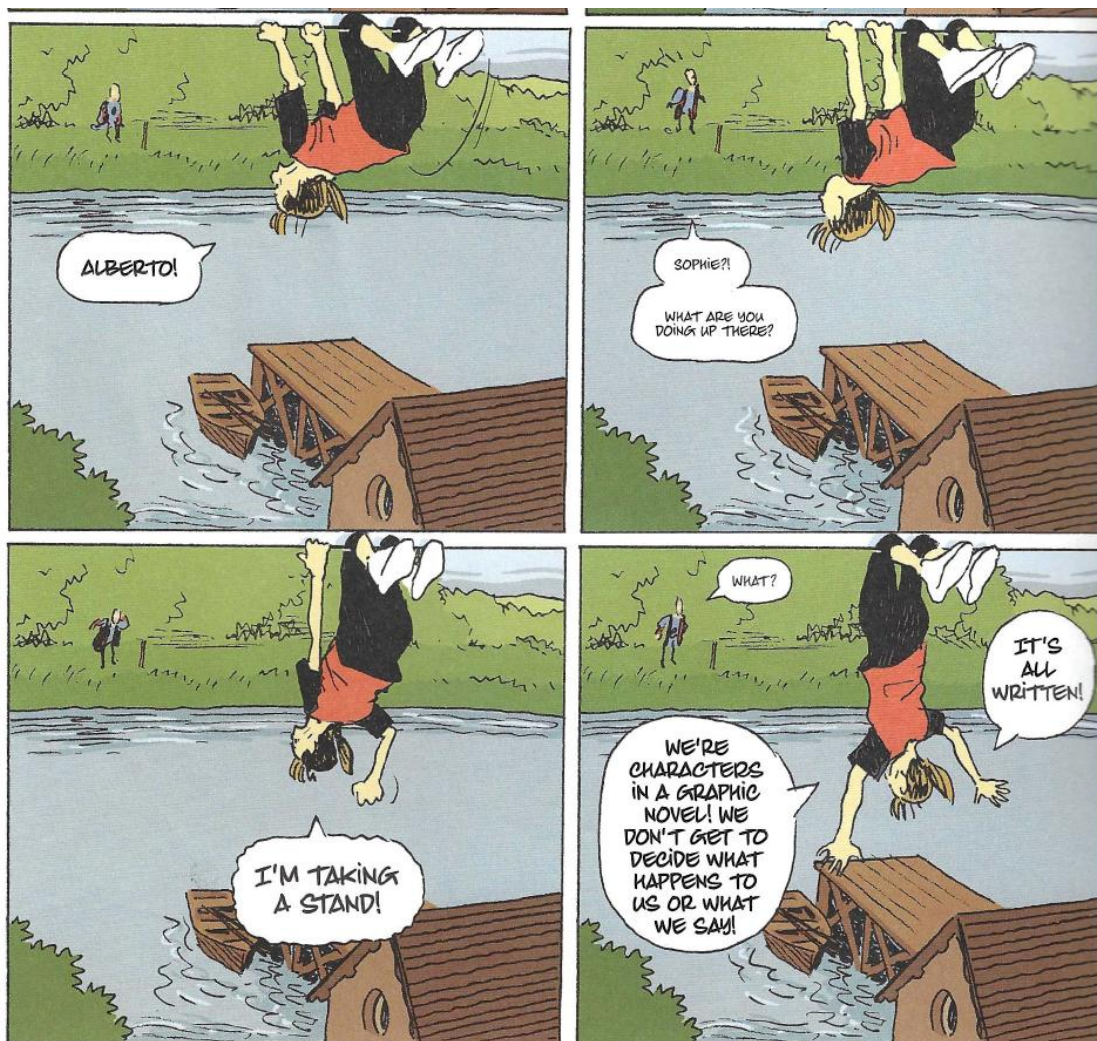


Abbildung 10.

Panels aus Zabus` (2022, S. 258) *Graphic Novel - Sophie ist ein fiktiver Charakter*

Interessant ist in diesem Kontext, wo sich der Hauptcharakter auf den letzten Seiten der Graphic Novel befindet. Das Mädchen, Sophie, verlässt mehrmals die gezeichneten Panels und hält sich im Gutter-Bereich auf, wie in **Abbildung 11** zu erkennen ist.



Abbildung 11.

Seite aus Zabús` (2022, S. 257) Graphic Novel - Sophie verlässt die gezeichneten Panels

Welche Auswirkungen haben die Taten und Entscheidungen von Sophie Amundsen? In diesem Kontext ist insbesondere Sophies Verlassen des Panelbereichs gemeint. Der Hauptcharakter, Sophie, versucht so zu agieren, als wäre sie eine selbstdenkende, aktive junge Frau, die ihre eigenen Entscheidungen treffen kann und nicht ein passiver fiktiver Charakter, der aufgezeichnet wurde. Anders formuliert könnte es für die Leser:innen in Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* so wirken, dass Sophie weder als tot noch als lebendig eingestuft werden kann. Dieses Merkmal haben beispielsweise auch Zombies in Literatur und Film. Im Bereich der Gender Studies wird für diesen Zustand der Begriff *liminality* (Thomassen, 2016) verwendet.

Zabus` (2022) Graphic Novel endet letztlich mit einem Cliffhänger, da Sophie die Leser:innen direkt anspricht (siehe **Abbildung 12**).



Abbildung 12.

Seite aus Zabux` (2022, S. 259) Graphic Novel – Sophie kommuniziert mit den Leser:innen

Es kann somit vermerkt werden, dass Sophie Amundsen eine spezielle Position am Ende der Graphic Novel einnimmt. Indem Sophie mit ihren Händen den Panelbereich verlässt und sie zusätzlich die Leser:innen von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* anspricht, öffnet sich nicht nur im metaphorischen Sinn eine neue Welt, wie mit der Existenz von fiktiven Charakteren umgegangen werden kann. Unter welchen Bedingungen kann die Frage, *Existiert Sophie Amundsen?*, nun bejaht werden? Reicher (2014, S. 174) berichtet beispielsweise über „[f]iktive Gegenstände als Bewohner nichtaktualer Welten“. Die Leser:innen von *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Zabus, 2022) könnten am Ende der Graphic Novel nicht nur die Existenz von Zabus` (2022) Hauptcharakter in Frage stellen, sondern auch ihr eigenes Leben auf dem Planeten Erde, wenn sie das Gedankenexperiment weiter denken würden. Existiere ich oder bin ich ebenso ein fiktiver Charakter in einem geschriebenen Roman oder einem Film?

Wie können die Schüler:innen nun feststellen, ob Sophie und/oder sie tatsächlich existieren? Mögliche Antworten auf diese Frage können die gymnasialen Oberstufenschüler:innen in der entworfenen Unterrichtsreihe zur Erkenntnistheorie erhalten. Vor allem die Arbeit mit philosophischen Texten sollte einige offene Fragen der Jugendlichen klären können. Letztendlich bietet Zabus` (2022) Graphic Novel viel Potential für den Philosophieunterricht an der AHS, da die Jugendlichen begleitend zu der zu lesenden Originalliteratur der Philosophen auch in der Graphic Novel auf visueller Ebene erkennen können, dass ein Wirklichkeitsproblem vorliegt.

4. Problemorientierte Unterrichtsreihe über Sophie

Die fiktive Zielgruppe der Unterrichtsreihe umfasst Schüler:innen, welche die achte Klasse der gymnasialen Oberstufe in Österreich besuchen. Zuvor haben die Jugendlichen mit ihrer Lehrkraft eine Unterrichtsreihe zum Thema *Einführung in die Philosophie* durchgearbeitet. Die Schüler:innen haben bisher weder Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* gelesen, noch sind sie mit dem Inhalt von Gaarders (2003) *Sofies Welt: Roman über die Geschichte der Philosophie* vertraut. Aufgrund der geringen Wochenstundenanzahl im Unterrichtsfach Psychologie und Philosophie (PUP), wird nicht die gesamte Graphic Novel von Zabus (2022) im Philosophieunterricht zu lesen sein. Genauer, es werden nur gewisse Abschnitte aus diesem Werk gelesen und bearbeitet.

Die vorliegende Unterrichtsreihe über Sophie besteht aus zehn Philosophiestunden, die sich hauptsächlich auf die Erkenntnistheorie beziehen. In diesen Unterrichtseinheiten arbeiten die Schüler:innen mit diversen Philosophen: Descartes, Aristoteles, Platon, Klauk und Köppe, Onea sowie Reicher. Im österreichischen Lehrplan der AHS Oberstufe kann die geplante Unterrichtsreihe somit jenem Abschnitt zugeordnet werden: „*Aspekte der Erkenntnis- und Wissenschaftstheorie – Zugänge zur Wirklichkeit und ihre Interpretationsmöglichkeiten analysieren und reflektieren – Erkenntnis- und wissenschaftstheoretische Fragestellungen bearbeiten*“ (BMBWF, 2018, S. 213).

Wie ist die erkenntnistheoretische Unterrichtsreihe aufgebaut? Im ersten Schritt werden die Lernenden auf das Arbeiten mit der gewählten Graphic Novel, Zabus` (2022) *Sophie`s World* vorbereitet. Wie bereits zuvor erwähnt wurde, ist die Unterrichtsreihe unter Berücksichtigung von Geiß` (2017) Phasen einer Unterrichtsreihe aufgebaut: die *Problemerköffnungs-*, *Problemerarbeitungs-* und *Transferphase*. Zuvor findet die selbstkreierte *Vorbereitungsphase* statt, die eine Erweiterung von Geiß` (2017) Phasen einer Unterrichtsreihe darstellt. Zur Erinnerung: Diese weitere Phase wurde ergänzt, da mit einer Graphic Novel gearbeitet wird, die die Jugendlichen nicht kennen und die Zielgruppe keine bis kaum Erfahrung mit dem korrekten Lesen und Analysieren von Comics beziehungsweise Graphic Novels im Unterricht hat. Somit werden die Lernenden vor der ersten Phase, der Problemerköffnungsphase, auf das Arbeiten mit dem Werk, *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Zabus, 2022), vorbereitet. In dieser Phase arbeiten die AHS-Oberstufenschüler:innen mit dem Cover der Graphic Novel. Die Hauptaufgabe in der Problemerköffnungsphase ist folgende: Die Jugendlichen analysieren einige Panels in Zabus` (2022) Graphic Novel und ermitteln im nächsten Schritt selbstständig philosophische Frage-

stellungen anhand der gelesenen Seite. Grundsätzlich gilt, dass nach dem sokratischen Gespräch die Lehrperson, aus der Vielzahl an ermittelten Fragestellungen, einige philosophische Fragen wählt, auf die sich die Unterrichtsreihe stützt. In der vorliegenden problemorientierten Unterrichtsreihe über Sophie sind diese drei Fragen bestimmt worden:

- 1. *Wie erkenne ich den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?*
- 2. *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?*
- 3. *Wie kann ich überprüfen, ob ich tatsächlich existiere?*

Was ist hinsichtlich der Problemerarbeitungsphase zu berücksichtigen? Da in dieser Phase mit einigen philosophischen Texten gearbeitet wird, und dies eine Herausforderung für die Oberstufenschüler:innen sein kann, werden *Unterrichtsmethoden der Texterschließung* von Wittschier (2016) und Geiß (2017) in der Klasse eingesetzt. In diesem Kontext ist die Graphic Novel von Zabus (2022) eine enorme Unterstützung für die Jugendlichen, denn McLaughlin (2017, S. 7) erklärt: “graphic novels are useful, by allowing the viewer/reader to understand philosophy better“. Anders formuliert wird die Problemerarbeitungsphase für die Oberstufenschüler:innen durch den Einsatz von Abschnitten aus Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* versucht aufzulockern, da die Jugendlichen nicht ausschließlich mit philosophischen Texten arbeiten werden. Insgesamt dient die gewählte Graphic Novel, im metaphorischen Sinn, als Anker für die gesamte Unterrichtsreihe.

Die Transferphase der geplanten Unterrichtsreihe über Sophie zeichnet sich durch folgende Aufgaben aus: Die gymnasialen Oberstufenschüler:innen verfassen philosophische Blogposts anhand der Frage: *Existiert Sophie Amundsen?* und kommentieren ebenfalls die Blogposts ihrer Klassenkolleg:innen. Als abschließende Reflexionsübung schreibt jeder Schüler beziehungsweise jeder Schüler:in einen kurzen Brief an Sophies Philosophielehrer. Diese Übung dient als Reflexion der zehn Philosophieeinheiten.

Im kommenden Unterkapitel (4.1.) wird die erste Philosophiestunde, der Unterrichtsreihe über Sophie, beschrieben. Diese kann in zwei Phasen gegliedert werden: die *Vorbereitungsphase* und die *Problemeröffnungsphase*. Ab dem letzten Drittel der ersten Unterrichtseinheit und in der gesamten zweiten Philosophiestunde findet die Problemeröffnungsphase statt.

4.1. Erste Unterrichtseinheit: philosophische Fragen ermitteln

Um mit den gewählten Abschnitten aus Zabus` (2022) Graphic Novel, in den drei Phasen einer Unterrichtsreihe nach Geiß (2017), erfolgreich arbeiten zu können, benötigen die Jugendlichen eine zusätzliche Phase: die *Vorbereitungsphase*. Ein Ziel in dieser Phase ist jenes: Die Schüler:innen sollen mit dem Cover der Graphic Novel, *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Zabus, 2022), vertraut werden. Die Vorbereitungsphase besteht keineswegs nur aus theoretischem Input, der durch die Lehrkraft erfolgt.

Bereits die erste Übung, eine Gruppenarbeit, ist folgendermaßen aufgebaut: Die Schüler:innen sollen mit ihren Kolleg:innen das Cover von Zabus` (2022) Graphic Novel beschreiben und anschließend versuchen dieses zu analysieren. Während dieser Übung empfiehlt es sich den Titel der Graphic Novel abzudecken. In der Gruppe fokussieren sich die Jugendlichen auf zwei Fragen: *Was ist auf dem Cover zu sehen? Über welches Thema/welche Themen könnte die Graphic Novel handeln?* Zum Beispiel sind auf dem Cover der Graphic Novel ein großes Portrait von einem Mädchen zu sehen, eine Weltkugel und einige weitere Gegenstände (siehe Anhang - Erwartungshorizont). Das junge Mädchen wird auf dem Cover erneut, in einer besonderen Position, dargestellt: Sie steht kopfüber auf einer Scheibe und befindet sich in einer denkenden Position, genauer formuliert philosophiert sie gerade. Nach der ersten Gruppenarbeit bespricht die Lehrperson mit ihrer Klasse, was auf dem Cover abgebildet ist und über welches mögliche Thema/über welche möglichen Themen die Graphic Novel handeln könnte. Während der Vorbereitungsphase erhalten die Jugendlichen auch eine kurze mündliche Zusammenfassung über den Plot von Zabus` (2022) Werk von ihrer Lehrkraft. Sie werden informiert, dass der Hauptcharakter der gewählten Graphic Novel Sophie Amundsen ist, die im Zuge ihres Philosophiekurses durch die Philosophiegeschichte reist.

Anschließend beginnt die *Problemeröffnungsphase*, in der die Schüler:innen philosophischen Fragen ermitteln und mögliche Antworten auf die gestellten philosophischen Fragen finden sollen. Die Beantwortung der philosophischen Fragen erfolgt erst in der zweiten Unterrichtseinheit. In der ersten Philosophiestunde der Unterrichtsreihe vertiefen die Jugendlichen ihre philosophische Fragekompetenz. Der Ablauf der Partnerarbeit ist folgendermaßen: In Zweiertteams, arbeiten die Schüler:innen mit Arbeitsblatt 1.2., welches drei Panels (S.236) von Zabus` (2022) *Sophie`s World* beinhaltet. Diese Panels sollen von den Jugendlichen beschrieben und verglichen werden. Wichtig ist in diesem Kontext, dass sich die Lernenden in Sophie Amundsen hineinversetzen und in der Ich-Form philosophische Fragen

ermitteln. Im Plenum stellen die Gruppensprecher:innen die notierten philosophischen Fragen vor. Nach dem sokratischen Gespräch wählt die Lehrkraft circa drei philosophische Fragen, die sich für die problemorientierte Unterrichtsreihe besonders eignen. Die Übung zielt letztendlich darauf ab, dass die drei beschlossenen philosophischen Fragen, in der nächsten großen Phase, der *Problemerarbeitungsphase*, bearbeitet werden.

Für diese Unterrichtsreihe wurden drei erkenntnistheoretische Fragen bestimmt:

- 1. *Wie erkenne ich den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?*
- 2. *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?*
- 3. *Wie kann ich überprüfen, ob ich tatsächlich existiere?*

4.2. Zweite Unterrichtseinheit: Interviews und Descartes

Bevor die erste Aufgabe der zweiten Unterrichtseinheit vorgestellt wird, erfolgt eine Zusammenfassung der vorherigen Philosophiestunde. In der ersten Unterrichtseinheit waren die Lernenden mit der Ermittlung von philosophischen Fragen beschäftigt. Die Jugendlichen haben eine Vielzahl an (philosophischen) Fragen notiert, von denen die Lehrperson drei erkenntnistheoretische Fragen ausgewählt hat, auf die sich die Problemerarbeitungsphase stützen wird.

In der zweiten Philosophiestunde wird mit der *Problemeröffnungsphase* fortgesetzt. Die Oberstufenschüler:innen sollen versuchen, die gewählten philosophischen Fragen mit ihrem Vorwissen zu beantworten. Dies geschieht in Form von Interviews, die laut Geiß (2017) eine passende Methode in der vorliegenden Phase darstellen. Schüler:in A interviewt Schüler:in B mithilfe des Protokolls (siehe Anhang). Als Grundgerüst dienen folgende Fragen:

- 1. *Wie erkenne ich den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?*
- 2. *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?*
- 3. *Wie kann ich überprüfen, ob ich tatsächlich existiere?*

Die Interviewantworten werden anschließend im Plenum beleuchtet, denn das „Ziel der Problemeröffnungsphase ist es, dass die Schüler bisherige gängige Deutungsangebote zu hinterfragen beginnen [...] und [...] plausiblere und widerspruchsfreiere Antworten suchen“ (Geiß, 2017, S. 293). Im Anhang befindet sich nicht nur das Interviewprotokoll, sondern auch der Erwartungshorizont für diese Übung. Bewusst wurden Interviewantworten gewählt, die von gymnasialen Oberstufenschüler:innen genannt werden könnten.

Fortgesetzt wird mit einer Gruppenarbeit anhand von drei Panels aus Zabus` (2022) Graphic Novel. Die Schüler:innen arbeiten auf S. 236 in *Sophie`s World* (Zabus, 2022) und

fokussieren sich auf diese zwei Leitfragen: *Wie nimmt Sophie ihre Umgebung auf den gewählten Panels aus Zabus` (2022) Graphic novel wahr? Warum wundert sich Sophie?* Die Antworten der Lernenden werden im Plenum besprochen. Da die gezeigten Panels auf S. 236 in der Zentralperspektive gezeichnet wurden, zeigt die Lehrperson ihren Schüler:innen ebenso eines der Panels in Auf- sowie Grundriss. Mittels ChatGPT (2025) wurden beide graphischen Darstellungen erstellt (siehe Anhang), um die Gedanken der Lernenden in eine gewisse Richtung zu lenken: Kann die Zentralperspektive als realitätsnahe Repräsentation von Sophies Umgebung genutzt werden? Gibt es eine andere Perspektive, die eine realistischere Darstellung der Umgebung ermöglicht?

Nach dieser Besprechung folgt die nächste Phase, die *Problemerarbeitungsphase*. Die Jugendlichen fokussieren sich bei der philosophischen Textarbeit auf diese Frage: *Warum sind die Sinne keine sichere Erkenntnisquelle laut Descartes?* In Einzelarbeit sollen die Schüler:innen Descartes` Text mehrmals durchlesen. Mit ihrem Sitznachbarn beziehungsweise ihrer Sitznachbar:in arbeiten die Jugendlichen mit Arbeitsblatt 2.1., welches die Texterschließungsmethode nach Geiß (2017) und den gewählten Textabschnitt aus Descartes` (2020) *Meditationen* beinhaltet.

Die Ergebnissicherung findet am Beginn der dritten Unterrichtseinheit statt. Im Laufe der dritten Philosophieeinheit wird nach wie vor mit dem Philosophen Descartes gearbeitet, wobei der Fokus ebenso auf dieser erkenntnistheoretischen Frage liegt: *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?*

4.3. Dritte Unterrichtseinheit: Descartes 2.0

Wie bereits im vorherigen Abschnitt festgehalten wurde, wird in der dritten Philosophiestunde mit dem Vergleichen des Arbeitsblattes 2.1. fortgesetzt. Die zugrundeliegende Frage war in diesem Kontext: *Warum sind die Sinne keine sichere Erkenntnisquelle laut Descartes?*

Auch in der dritten Unterrichtseinheit wird mit einem philosophischen Text aus Descartes` (2020) *Meditationen* gearbeitet, zuvor beschäftigen sich die gymnasialen Oberstufenschüler:innen jedoch mit einigen Seiten (S. 211, 213, 215-218) in Zabus` (2022) *Sophie`s World*. In Gruppen, beantworten die Jugendlichen zwei Leitfragen:

- *Was siehst du?*
- *Wer/ Was könnte den Hauptcharakter in Zabus` (2022) Graphic Novel täuschen?*

Die Klasse wird somit nicht sofort mit einem weiteren philosophischen Text von Descartes konfrontiert, sondern betrachtet Descartes` Problem zuvor aus Sophie`s Perspektive. Sophie ist

sich nicht sicher, ob sie sich im Wach- oder Traumzustand befindet, sie sieht im Spiegel nicht ihr eigenes Spiegelbild und erkennt, dass sie sich auf ihre Sinne nicht verlassen kann.

Im Anschluss an die Ergebnisbesprechung der zuvor beschriebenen Gruppenarbeit folgt eine Partnerarbeit, in der die Schüler:innen einen Textabschnitt aus Descartes` (2020) *Meditationen* lesen (siehe Anhang) und auf ihren Arbeitsblättern jene zwei Fragen beantworten sollen:

- *Welche Disziplinen werden von Descartes kritisiert?*
- *Wer täuschte den Philosophen, Descartes?* (Antworten siehe Erwartungshorizont).

Hier wird eine Unterrichtsmethode, die „(Text-)Test“ Methode von Wittschier (2016, S. 231), verwendet. Die erstellten Notizen der Lernenden werden erneut im Plenum verglichen.

In der vorliegenden Philosophiestunde, Descartes 2.0, wird jedoch nicht nur mit Zabus` (2022) Graphic Novel und philosophischen Texten gearbeitet, sondern auch mit digitalen Medien, da der Klasse zwei kurze YouTube-Videos gezeigt werden. Insgesamt dauern beide Videos circa fünf Minuten. Nach den Videos von BBC Radio 4 (2015) und PhilosophenUndDenker (2011) sind die Jugendlichen im Stande, zwei weitere philosophische Fragen zu beantworten:

- *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?*
- *Was ist Descartes` ontologischer Gottesbeweis?*

Um sicher zu gehen, dass die Schüler:innen genug Kontextinformationen über den Philosophen Descartes erhalten und ebenso ausreichend für den Philosophietest sowie für ihre Matura vorbereitet sind, wird als Festigung im Schulbuch *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken* von Lahmer (2019a) gearbeitet. Der Autor des Schulbuches bietet eine gute Übersicht über den Rationalisten, Descartes, und seine Philosophie. Die Jugendlichen werden in Zweierteams eingeteilt: Schüler:in A liest Seite 262 und Schüler:in B die darauffolgende Seite, S. 263. Nach dem Lesen informieren sich die Jugendlichen gegenseitig über den erarbeiteten Inhalt; wichtig ist in diesem Kontext, dass Schüler:in A mit der Zusammenfassung beginnt. Nach der Unterrichtseinheit sind die Jugendlichen mit Descartes` (2011, S. 59) berühmten Satz: „*Ich denke, also bin ich*“ vertraut.

In der kommenden Philosophiestunde werden die Schüler:innen über eine Gegenposition des Rationalismus lernen. In Zabus` (2022) Graphic Novel begegnen sich Sophie und Aristoteles. Albertos Philosophieschülerin, Sophie, lernt somit über den Empirismus in der vierten Philosophieeinheit der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe.

4.4. Vierte Unterrichtseinheit: Aristoteles

Die vierte Philosophiestunde stützt sich auf diese Frage: *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?* Wie Descartes diese philosophische Frage beantworten würde haben die AHS-Schüler:innen bereits gelernt. Fortgesetzt wird in der heutigen Einheit mit einem anderen bekannten Philosophen, Aristoteles.

In der Problematisierungsphase arbeiten die Jugendlichen auf Seite 133 in Zabus` (2022) *Sophie`s World*. Sophie ist derzeit im Antiken Griechenland und spricht mit Aristoteles (siehe **Abbildung 13**).

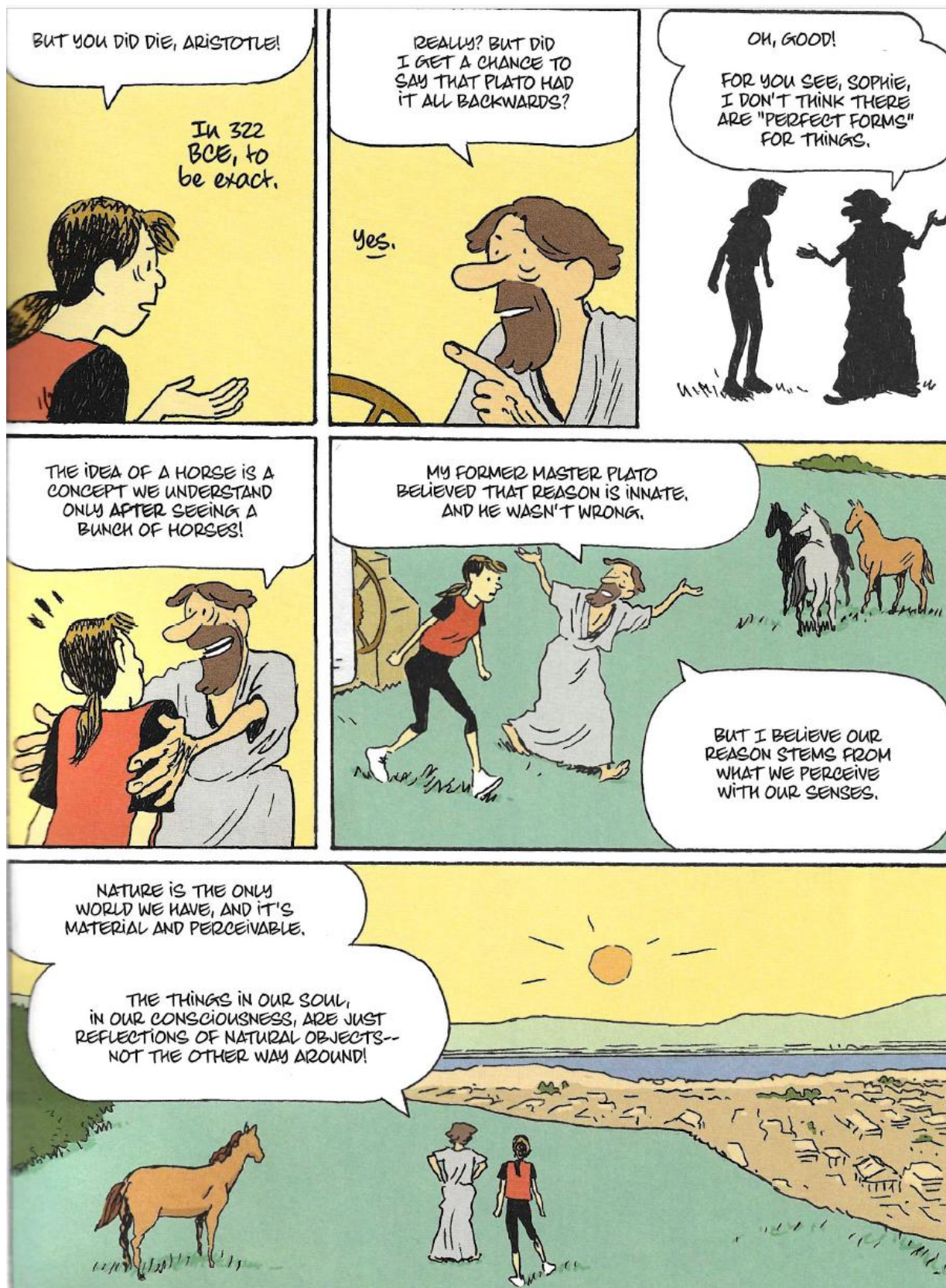


Abbildung 13.

Seite aus Zabús` (2022, S. 133) Graphic Novel – Sophie und Aristoteles

Mit ihrem Partner beziehungsweise ihrer Partner:in beantworten die Oberstufenschüler:innen diese Frage: *Wie gelangt Aristoteles zur Erkenntnis?* Auf der verwendeten Seite aus Zabus` (2022, S. 133) Graphic Novel erklärt Aristoteles Sophie: “I BELIEVE OUR REASON STEMS FROM WHAT WE PERCEIVE WITH OUR SENSES“. Aristoteles` Position ist somit gegensätzlich zu Descartes` Rationalismus, wie auch in der Besprechung der Partnerarbeit hingewiesen wird. Falls im Laufe der Unterrichtsreihe zusätzliche Stunden zur Verfügung stehen sollten, könnte die vorliegende Unterrichtsreihe auch noch mit den Philosophen Locke und Hume erweitert werden.

Lahmer`s (2019a) *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken* wird in der nächsten Phase, der Problemlösungsphase, verwendet. Auf Arbeitsblatt 4 findet die Klasse fünf Leitfragen, die als Orientierung für die philosophische Textarbeit dienen. Die Fragen lauten:

- 1. Was wird über Aristoteles` Leben berichtet?
- 2. Was bedeutet der Begriff *Tabula rasa*?
- 3. Wie gelangt Aristoteles zur wahren (sicheren) Erkenntnis?
- 4. Was wird über den Rationalismus geschrieben?
- 5. Welche Ursachen unterscheidet Aristoteles?

Die Jugendlichen sollen die Antworten zu diesen Leitfragen entsprechend des Farbsystems markieren. Das erstellte Farbsystem, das Arbeitsblatt und der Erwartungshorizont sind angehängt an diese Masterarbeit.

Nach der Festigung im Plenum wird erneut mit einer Seite in Zabus` (2022) *Sophie`s World* gearbeitet, um die gelesene Literatur über Aristoteles, in Lahmer (2019a), mit der Darstellung von Aristoteles in der Graphic Novel zu vergleichen. Auf Seite 135 in Zabus` (2022) Graphic Novel kommen Sophie und Aristoteles zu einem Mann, der gerade dabei ist eine Pferdestatue zu bauen, und einem jungen Mädchen mit braunen Haaren. Das Gespräch der Beiden ist für Aristoteles die ideale Grundlage, um über seine Ursachenlehre mit Sophie zu sprechen (**siehe Abbildung 14**).



Abbildung 14.

Seite aus Zabus` (2022, S. 135) Graphic Novel – Aristoteles` Ursachenlehre

Gemeinsam mit ihrer Philosophielehrkraft analysieren die Lernenden die Panels auf Seite 135, denn sie sollen eine Frage beantworten: *Welche Ursachen werden auf S. 135 in Zabus` (2022) Graphic Novel nicht genannt?*

In den letzten fünf Minuten der vierten Philosophiestunde schauen die Jugendlichen PhiloGramms (2017) YouTube-Video mit dem Titel *Rationalismus und Empirismus*. Den Oberstufenschüler:innen wird erneut, der Unterschied zwischen den beiden Strömungen, dem Empirismus und dem Rationalismus, gezeigt.

4.5. Fünfte Unterrichtseinheit: Sophie, Platon und das Höhlengleichnis

In der vierten Philosophiestunde, der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe, haben sich die Schüler:innen mit dem Empirismus beschäftigt. Da die Jugendlichen bereits mit Descartes, einem Rationalisten, und mit Aristoteles, einem Empiristen, gearbeitet haben, wird in der vorliegenden Einheit mit einem Idealisten fortgesetzt. Die Schüler:innen erkennen nach der Unterrichtseinheit über Platon den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein.

Bevor die gymnasialen Oberstufenschüler:innen mit Abschnitten aus Platons` (2013a) *Politeia* arbeiten, beschäftigen sich die Jugendlichen in der Hinführungsphase mit der Graphic Novel von Zabus (2022). Am Stundenbeginn präsentiert die unterrichtende Lehrkraft den Oberstufenschüler:innen diese zwei Fragen:

- *Was passiert auf den Seiten 98-99 in Zabus` (2022) Graphic Novel?*
- *Was stellt die Höhle/Welt außerhalb der Höhle dar?*

In Zweierteams versuchen die Schüler:innen die gestellten Leitfragen zu beantworten, welche im Anschluss im Plenum verglichen werden. (Erwartungshorizont: siehe Anhang)

In der *Problemerarbeitungsphase* wird mit einem philosophischen Text aus Platons (2013a) *Politeia* gearbeitet. Die Schüler:innen lesen in Einzelarbeit einen Auszug aus Platons (2013a) *Höhlengleichnis*, wobei zu vermerken ist, dass die philosophische Originalliteratur bewusst von der Lehrperson auf weniger als zwei Seiten gekürzt wurde und Zeilennummern für die Leser:innen erstellt wurden. Die Erarbeitung des Textes führen die Schüler:innen in Zweierteams durch, währenddessen fungiert die Lehrperson als Coach, falls Fragen auftreten sollten. Als Orientierung dient das erstellte Arbeitsblatt 5.1., welches eine Schritt für Schritt Erklärung für die Lernenden bietet. Während der Problemerarbeitungsphase kommt auch eine Unterrichtsform der Texterschließung von Geiß (2017) zum Einsatz, wie auf dem Arbeitsblatt, AB 5.1. (siehe Anhang), ersichtlich ist. Genauer, der philosophische Text von Platon (2013a)

hat zwei fehlende Überschriften, die die Lernenden ergänzen müssen. Die Schüler:innen sollen nach der Textarbeit folgende Fragen beantworten können:

- *Was berichtet Platon in seinem Höhlengleichnis?* (Gefangene, Höhle, Aufstieg, Außenwelt, etc.)
- *Was ist der Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?* (Außenwelt vs. Höhle)
- *Welches philosophische Problem wird im Gleichnis angesprochen?* (Un- / Bildung)

Die darauffolgende Besprechung, mit der gesamten Klasse, dient der Ergebnissicherung.

Bevor mit der Deutung von Platons *Höhlengleichnis* fortgesetzt wird, arbeiten die Schüler:innen in Gruppen an einem Standbild. Das Ziel dieser Gruppenarbeit ist wie folgt: Die Jugendlichen sollen das Geschehen in Platons Höhle und in der Außenwelt in einem Standbild darstellen. Während dieser Übung arbeiten mindestens acht Oberstufenschüler:innen zusammen. Im Standbild sollen nicht nur die Gefangenen sichtbar sein, sondern auch die tragenden Menschen in der Höhle sowie eine Welt außerhalb der Höhle. Es gibt eine Person in der Gruppe, die sich bewegen darf, da sie die Höhle verlässt. Um das geplante Standbild in die Praxis umsetzen zu können, sollten die Schüler:innen ausreichend Platz zu Verfügung haben. Falls der vorgesehene Klassenraum nicht genügend Platz für die Umsetzung dieser Übung bieten sollte, könnte ein größerer Raum reserviert werden. Zum Beispiel würde sich ein Musiksaal für diese Philosophiestunde anbieten. Die beschriebene Aufgabe ist wichtig für die Jugendlichen, da sie als nächste Übung das Höhlengleichnis deuten sollen. Im Schulbuch von Lahmer (2019a), *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*, finden die Jugendlichen auf S. 259 Kontextinformationen über Platon und sein Gleichnis, sowie eine Deutungsangabe auf S. 260/4.

In der sechsten Unterrichtseinheit wird erneut auf Zabur` (2022) *Sophie`s World* Bezug genommen, da die Schüler:innen über Ur- und Abbilder lernen. Platons Ideenlehre steht im Fokus der kommenden Philosophiestunde.

4.6. Sechste Unterrichtseinheit: Platons Ideen

Wie bereits im vorherigen Unterkapitel erwähnt wurde, beschäftigt sich die Klasse in der heutigen Philosophiestunde weiterhin mit Platon. Nach der sechsten Einheit, der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe, wird dieses Grobziel erreicht: Die Schüler:innen erkennen den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein. Die Wirklichkeit steht bei Platon für die Welt der Ideen, wobei der Schein die Sinneswelt repräsentiert.

Als Stundeneinstieg beziehungsweise Hinführung erarbeiten die gymnasialen Oberstufenschüler:innen anhand von Zabus` (2022) *Sophie`s World* drei Leitfragen:

- *Welche zwei Welten unterscheidet Platon?*
- *Welches Tier nennt Platon in Zabus` (2022) Graphic Novel, um Sophie die Ideen zu erklären?*
- *Welche Rolle spielt die Wiedererinnerung?*

Im Anschluss an die Ergebnisbesprechung arbeiten die Jugendlichen mit einem Textabschnitt aus Peters und Rolfs (2009) *Kant & Co. im Interview: Fiktive Gespräche mit Philosophen über ihre Theorien*. Die Schüler:innen sollen sich vorstellen, dass nicht nur Sophie von Platon unterrichtet wird, sondern auch Mark. In Peters und Rolfs (2009) *Kant & Co. im Interview* befindet sich ein Dialog zwischen dem Philosophen, Platon, und einem Jungen namens Mark, der über Platons Ideen lernen möchte. Die Leitfragen für die Textarbeit, die in Einzelarbeit durchgeführt wird, lauten wie folgt:

- *Was berichtet Platon über das Liniengleichnis?*
- *Was sind Ideen?*
- *Was sind Ab- und Urbilder?*

Nach der Sicherung, die im Plenum erfolgt, wird mit der Arbeit im Schulbuch fortgefahren. Im Schulbuch, Lahmers (2019a) *Kernbereiche Psychologie und Philosophie*, finden die Schüler:innen Kontextinformationen über den Philosophen Platon, vertiefen aber auch wie seine Ideenlehre verstanden werden kann. Die Jugendlichen lesen aber nicht nur als Ergebnissicherung, sondern führen auch mit ihrer Partner:in beziehungsweise ihrem Partner die Aufgaben auf S. 260/1-3 im Schulbuch durch. Dabei beschäftigen sich die Lernenden mit dieser Fragestellung: *Wie können Ideen von Erscheinungen unterschieden werden?* (Lahmer, 2019). Die Übungen werden in der kommenden Einheit gemeinsam verglichen.

4.7. Siebente Unterrichtseinheit: Fortsetzung der Graphic Novel

Die Aufgaben zu Platons Ideen konnten in der vorherigen Einheit aus zeittechnischen Gründen nicht mehr im Plenum verglichen werden. Daher erfolgt am Beginn der Philosophiestunde die Ergebnissicherung zu den Übungen auf Seite 260/1-3 in Lahmers (2019a) *Kernbereiche Psychologie & Philosophie*. Die Lösungen für diese Aufgaben sind auf Seite 23 in Lahmers (2019b) *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken: Lösungsheft* zu finden (siehe Anhang).

Im Hauptteil der Philosophiestunde beschäftigen sich die Schüler:innen mit einer möglichen Fortsetzung des Plots von Zabus` (2022) *Sophie`s World*. In Gruppen überlegen sich die Jugendlichen, wie die Graphic Novel weitergezeichnet werden könnte. Diese Idee ist anhand von Haupts (2021, S. 220) „*Ergänzung eines zusätzlichen Panels*“ entstanden. Während dieser Gruppenarbeit können die Schüler:innen, die bisher besprochenen Philosophen und ihre Positionen berücksichtigen oder andere bekannte Philosophen einbringen. Bei Bedarf können sich die Jugendlichen auch auf den Psychologieunterricht beziehen. Diese Verbindung zum Psychologieunterricht würde gemäß dem AHS-Philosophielehrplan (BMBWF, 2018) der gewünschten *Vernetzung* entsprechen.

Um die Notizen der einzelnen Gruppen für die Klassenkolleg:innen und ebenso für die Philosophielehrkraft zugänglich zu machen, bietet es sich an ein digitales Tool, beispielsweise Etherpad, für diese Übung zu verwenden. Um Missverständnisse vorzubeugen: Die Schüler:innen werden selbst keine Panels zeichnen, sondern nur planen was gezeichnet werden könnte. Falls der Wunsch von Seiten der Schüler:innen besteht, ihre in der Gruppe gesammelten Ideen tatsächlich umzusetzen, könnten im Unterrichtsfach *Bildnerische Gestaltung* die selbstgeplanten Panels gezeichnet werden und somit würde ein interdisziplinäres Arbeiten erfolgen.

Nun zu möglichen Ideen, die von Seiten der Schüler:innen kommen könnten: Sophie reist mit ihrem Philosophielehrer zum Philosophen x. Der Zugang zu weiteren philosophischen Texten könnte einige Fragen des Mädchens beantworten und vor allem würde sie nun verstehen wer Hilde ist. Falls den Jugendlichen eine weitere erkenntnistheoretische Position bekannt sein sollte, könnte auch diese im *Etherpad* der Klasse notiert werden. Eine andere Möglichkeit bestünde darin, dass die Schüler:innen eine Verbindung zum Psychologieunterricht herstellen würden. Das Spiegelbild von Hilde, das Sophie im Traum sieht ist ein Mädchen, das sie auf dem Cover einer Jugendzeitschrift gesehen hat. Sophie verarbeitet somit ihre Alltagsgeschehnisse im Traum.

4.8. Achte Unterrichtseinheit: Fiktion

Die achte Philosophiestunde beginnt mit folgenden Leitfragen:

- *Was ist Fiktion?*
- *Was ist ein fiktiver Charakter?*

Diese Fragen werden an die, in Gruppen eingeteilten, Schüler:innen gestellt. Idealerweise werden die Leitfragen den Jugendlichen nicht nur mündlich, sondern auch schriftlich kommuniziert. Aus diesem Grund wurden für die achte Philosophiestunde PP-Folien erstellt.

Es würde sich ebenso anbieten, dass die Leitfragen an der Tafel beziehungsweise an dem Smartboard festgehalten werden. Im Zuge der Gruppenarbeit sollen die Schüler:innen nicht nur versuchen die gestellten Leitfragen zu beantworten, sondern auch mindestens einen fiktiven Charakter aus Zabus` (2022) *Sophie`s World* notieren. (Erwartungshorizont: siehe Anhang) Der Bezug auf Zabus` (2022) *Graphic Novel* wurde somit erneut geschaffen, da in der vorliegenden Problematisierungsphase eine Verbindung zur Graphic Novel hergestellt wird.

Nach der Ergebnisbesprechung folgt die Erarbeitungsphase in Teams, die je aus zwei Schüler:innen bestehen. Zuerst werden Auszüge aus Klauks und Köppes (2014) *Bausteine einer Theorie der Fiktionalität* und aus Reichers (2014) *Ontologie fiktiver Gegenstände* gelesen. Während dieser Phase lesen die AHS-Schüler:innen die kurzen philosophischen Texte und beantworten ebenso kompetenzorientierte Aufgabenstellungen, die auf einem Arbeitsblatt, AB 8.1., verschriftlicht wurden. Nach der Texterarbeitung erfolgt die Ergebnissicherung im Plenum.

Um den Schüler:innen einen möglichst umfassenden Überblick, zum Thema *Fiktion*, in der 50-minütigen Einheit geben zu können, folgt auf die Arbeit mit den zuvor genannten philosophischen Texten ein Ausschnitt (0.00-15.07) von einem Interview. In diesem Video ist ein renommierter österreichischer Philosoph zu hören. Es trägt den Titel: *Konrad Paul Liessmann über die Lust an der Fiktion | Sternstunde Philosophie | SRF Kultur* (SRF Kultur Sternstunden, 2021). In der Hinführung sollen sich die Oberstufenschüler:innen zu folgender Leitfrage äußern: *Wovon könnte der Philosoph Konrad Paul Liessmann im Video von SRF Kultur Sternstunden (2021) sprechen?* Darauf folgt die Präsentation des Interviewabschnittes mit einer abschließenden Besprechung der gezeigten Inhalte, in den letzten Minuten der gehaltenen Unterrichtseinheit. Die Schüler:innen konzentrieren sich hierbei auf folgende zwei Leitfragen:

1. *Welche Bedeutung hat Fiktion heutzutage?*
2. *Was berichtet Liessmann über Platon?*

Die gymnasialen Oberstufenschüler:innen haben sich in der achten Philosophiestunde der Unterrichtsreihe intensiv mit dem Thema Fiktion auseinandergesetzt, um in den kommenden zwei Unterrichtseinheiten den Plot der Graphic Novel erfassen und die Transferaufgaben lösen zu können.

4.9. Neunte Unterrichtseinheit: das Gedankenexperiment

Wie bereits vor Unterkapitel 4.1. erklärt worden ist, schreiben die AHS-Schüler:innen in den letzten zwei Philosophiestunden der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe einen philo-

sophischen Blogpost, in Kleingruppen. In der neunten Unterrichtseinheit werden die Jugendlichen auf diese Aufgabe vorbereitet und beginnen in den letzten 15 Minuten der Philosophiestunde mit dem Verfassen ihrer Texte. Im Zentrum der neunten und zehnten Unterrichtseinheit steht die folgende philosophische Frage: *Existiert Sophie Amundsen?*, die in den Blogposts beantwortet werden soll.

Um dies erfolgreich meistern zu können, befassen sich die Schüler:innen zu Beginn der Philosophiestunde, d.h. in der Hinführungsphase, mit den Seiten 252-258 in Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*. Im Zuge der Partnerarbeit, beantworten die Schüler:innen mit ihrem Partner beziehungsweise ihrer Partner:in diese fünf Aufgaben auf Arbeitsblatt 9.1. (siehe Anhang):

- 1. Was siehst du?
- 2. Wo befindet sich Sophie? Wo befindet sich Alberto?
- 3. Was sagt Sophie?
- 4. Berichte über den Plottwist.
- 5. Warum sind die gezeigten Abschnitte in Zabus` (2022) *Graphic Novel* aus philosophischer Sicht relevant?

Nach der Festigung (siehe Erwartungshorizont AB 9.1) sehen die gymnasialen Oberstufenschüler:innen den Trailer von Weirs (1998) *The Truman Show* auf YouTube (Paramount Entertainment Nederland, 2015). Im nächsten Schritt vergleichen die Lernenden *The Truman Show* (Weir, 1998) und *Sophie`s World* (Zabus, 2022). Im Zuge der Erarbeitung, die in Zweier-teams erfolgt, beantworten die Jugendlichen schriftlich diese zwei Hauptfragen:

- Was ist aus philosophischer Sicht an Weirs (1998) *The Truman Show* und Zabus` (2022) *Sophie`s World* interessant?
- Um welche Art von Gedankenexperiment handelt es sich in Zabus` (2022) *Graphic Novel*?

Die Jugendlichen erkennen, dass es sich sowohl in Weirs (1998) *The Truman Show*, als auch in Zabus` (2022) *Sophie`s World* um verdeckte Gedankenexperimente gemäß Engels (2004) handelt. Die genauen Aufgabenstellungen und die benötigten Leitfragen sind auf dem selbsterstellten Arbeitsblatt, AB 9.2. zu finden. Im Anhang befindet sich ebenfalls der Erwartungshorizont für das zuletztgenannte Arbeitsblatt.

Im letzten Teil der neunten Philosophiestunde verfassen die gymnasialen Oberstufenschüler:innen philosophische Blogposts. Die Jugendlichen sollen in ihren Texten argumentieren, ob Sophie Amundsen existiert beziehungsweise nicht existiert. In ihren

Blogposts beziehen sich die Schüler:innen aber nicht nur auf *Sophie`s World* (Zabus, 2022), sondern auch auf die bereits gelesenen philosophischen Texte. Als digitales Tool könnte die im Unterricht verwendete Moodleplattform oder auch Edublogs eingesetzt werden. Falls die Klasse im Unterrichtsfach Deutsch, Englisch und/oder in einer anderen Fremdsprache ebenfalls von der Philosophielehrkraft unterrichtet wird, könnte in einem dieser Fächer der Aufbau von Blogs wiederholt werden. Somit würde erneut auf interdisziplinärer Ebene gearbeitet werden und im Unterrichtsfach Philosophie hätte die Klasse mehr Zeit, für das Verfassen des Textes, zu Verfügung. Letztendlich sind die Ziele der vorliegenden Philosophiestunde in Einklang mit dem AHS-Philosophielehrplan, da die Schüler:innen die „Grenzen des Aussagbaren und Beschreibbaren erkennen; verständiges Lesen durch Textarbeit fördern und Texte vergangener Epochen mit gegenwärtigen Vorstellungen vergleichen“ (BMBWF, 2018, S. 211).

In der zehnten Unterrichtseinheit wird mit dem Verfassen der Blogposts fortgesetzt. Die Schüler:innen werden des Weiteren einen Antwortpost für ihre Kolleg:innen verfassen.

4.10. Zehnte Unterrichtseinheit: Blogposts und Brief an Sophies Philosophielehrer

In der letzten Philosophiestunde, der selbsterstellten Unterrichtsreihe zur Erkenntnistheorie, werden die gymnasialen Oberstufenschüler:innen ihre Blogposts, anhand der Fragestellung: *Existiert Sophie Amundsen?*, fortsetzen. Die Lehrperson steht den Jugendlichen bei Bedarf als Coach zur Seite. Bei offenen Fragen und/oder Unklarheiten, die es nach wie vor zu den gelesenen philosophischen Texten (von Descartes, Aristoteles, Platon, Reicher sowie Klauk und Köppe) geben könnte, kann die Lehrkraft ebenso befragt werden. Somit fungiert die Lehrkraft auch als Ressource für die Klasse.

Nach der Fertigstellung der Blogposts, werden die verfassten Texte von dem/der Gruppensprecher:in vorgelesen. Alternativ könnte eine *Silent Presentation* der geschriebenen Texte durchgeführt werden. Wie ein fertiger Blogpost von Team Descartes aussehen könnte, ist im Anhang der Masterarbeit zu finden.

Zuvor wurde bereits angekündigt, dass die Schüler:innen auch auf mindestens einen philosophischen Blogpost ihrer Klassenkolleg:innen antworten müssen. Folgende Aufgabenstellung finden die Jugendlichen auf ihrem Arbeitsblatt, AB 10.:

- 1. Würdest du dem geschriebenen Blogpost von Gruppe y zustimmen?
 - 1.1. Hinterfrage den geschriebenen Blogpost.

- 1.2. Argumentiere, warum du dem Philosophen x zustimmen oder nicht zustimmen würdest.

Während dieser Aufgabe sollen die Jugendlichen den geschriebenen Inhalt ihrer Klassenkolleg:innen kritisch hinterfragen und wenn möglich aus der Position eines anderen Philosophen zudem geschriebenen Blogpost Stellung nehmen. Die Lehrkraft weist jedem/jeder Schüler:in eine Gruppe zu.

Als Abschluss der zehnstündigen erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe dient eine Reflexionsübung, die im Plenum abgehalten wird. Die AHS-Oberstufenschüler:innen sollen sich folgendes Szenario vorstellen: *Schreibe einen Brief an Alberto, den Philosophielehrer von Sophie Amundsen*. Während diesem Schreibauftrag dienen gezielte Leitfragen, den Jugendlichen, als Unterstützung:

- 1. Was hast du in der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe gelernt?
- 2. Kannst du dich noch an deine Interviewnotizen erinnern? Wie haben sich deine Antworten verändert beziehungsweise nicht verändert?
- 3. Wie kann dein Lernfortschritt beschrieben werden?
- 4. Wähle einen Philosophen. Was würdest du an der Theorie von Philosophen x ergänzen/hinterfragen/ändern?
- 5. Welche Fragen sind für dich offen geblieben?

Diese Fragen finden die Lernenden auf dem Arbeitsblatt 10., das an die verfasste Masterarbeit angehängt wurde.

Die zehnstündige erkenntnistheoretische Unterrichtsreihe, anhand von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*, endet mit der Präsentation von sechs Panels aus der im Unterricht eingesetzten Graphic Novel. Auf S. 60 in Zabus` (2022) *Sophie`s World* blickt Sophie in ihren Briefkasten. Wie bereits im zweiten Kapitel dieser Masterarbeit erklärt wurde, ist dieser Postkasten ein Portal in das Antike Griechenland (siehe **Abbildung 13**). Sophie wusste zu Beginn ihres Philosophie-



Abbildung 13.

Seite aus Zabus` (2022, S. 60) Graphic Novel – das Orakel von Delphi

kurses noch nicht, wie sie das Orakel von Delphi deuten sollte. Nachdem die Lehrkraft der Klasse die Panels auf Seite 60 in Zabus` (2022) Graphic Novel präsentiert hat, stellt sie zwei Fragen an die gymnasialen Oberstufenschüler:innen:

- Wie deutet ihr das Orakel von Delphi?
- Existiert Sophie Amundsen oder existiert sie nicht?

Eine Deutungsmöglichkeit wäre, dass Sophie eine Idee ist. Sophie ist unsterblich und lebt in Zabus` (2022) Graphic Novel für immer und ewig weiter.

5. Conclusio

In dieser schriftlichen Masterarbeit wurde nicht nur auf theoretischer, sondern auch auf praktischer Ebene gezeigt, wie eine Graphic Novel im Unterrichtsfach Philosophie effektiv eingesetzt wird. Anhand von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* gelang es eine zehnstündige problemorientierte Unterrichtsreihe über Sophie Amundsen, für die AHS Schüler:innen der achten Klasse Oberstufe in Österreich, zu gestalten. Die Unterrichtsreihe befolgt, aus fachdidaktischer Sicht, einem problemorientierten Aufbau in allen Phasen. Diese erstellten Philosophiestunden zeichneten sich unter anderem durch folgende Faktoren aus:

Erstens, wurde die *Vorbereitungsphase* ergänzend zu Geiß` (2017) Phasen einer philosophischen Unterrichtsreihe kreiert. In dieser Phase haben die Jugendlichen das Cover der Graphic Novel in Gruppen analysiert, um mehr über den Hauptcharakter Sophie zu erfahren. Die gewählte Graphic Novel wurde aber nicht nur während der Einstiegsphase eingesetzt.

Zweitens, gelang es Abschnitte aus Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* in allen Phasen einer Unterrichtsreihe laut Geiß (2017) zum Einsatz zu bringen. Mit Abschnitten, sogenannten Panels, aus der Graphic Novel befassten sich die Jugendlichen, nicht nur in der Problemerköffnungsphase, sondern auch in der Erarbeitungs- und Transferphase. Anhand von drei Panels auf S. 236 in Zabus` (2022) *Sophie`s World* haben die Oberstufenschüler:innen philosophische Fragen ermittelt. Die gesamte Unterrichtsreihe stützte sich auf drei der ermittelten Fragen.

- 1) *Wie erkenne ich den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?*
- 2) *Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?*
- 3) *Wie kann ich überprüfen, ob ich tatsächlich existiere?*

In der Problemerkarbeitungsphase, wurden Abschnitte aus der Graphic Novel für folgende Zwecke gewählt: Die gewählten Panels wurden mit philosophischen Texten kombiniert. In der Transferphase hatten die Jugendlichen folgende Übungen zu erledigen: In Gruppen verfassten die Oberstufenschüler:innen einen philosophischen Blogpost, in dem Sie argumentieren sollten ob Sophie, der Hauptcharakter in Zabus` (2022) Graphic Novel, existiert oder nicht existieren würde. Nachfolgend beantworteten die Schüler:innen kritisch einen Blogpost ihrer Kolleg:innen. Die Klasse verfasste jedoch nicht nur Blogposts, sondern wendete sich auch an Sophies Philosophielehrer, Alberto. Diese Reflexionsübung diente als Stundenabschluss der problemorientierten Unterrichtsreihe. Als Abschlusspanel wurde S. 60 in Zabus` (2022)

Sophie's World gezeigt, auf dem die Schüler:innen den Orakelspruch von Delphi lasen. Sie wussten spätestens in diesem Moment, welche wichtige Aufgabe Sophie hat.

Drittens, wurde in dieser Arbeit ebenso präsentiert wie die Graphic Novel *Sophie's World* (Zabus, 2022), die als *präsentatives Medium* genutzt wird, in Kombination mit *diskursiven Medien*, d.h. mit philosophischen Texten, in einer Unterrichtsreihe eingesetzt werden kann. Die gewählten Panels aus Zabus' (2022) Graphic Novel wurden in Einklang mit den gewählten Abschnitten der philosophischen Werke, als auch den Texten aus Lahmers (2019a) Schulbuch, *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken* gebracht. Dazu gehörten in der vorliegenden erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe, Texte von insgesamt sieben verschiedenen Philosophen, denen die unterschiedlichsten Epochen der Philosophiegeschichte zugeteilt werden können. Dazu zählten die Werke (Textstellen) von Descartes, Platon, Aristoteles, Onea, Reicher, Klauk und Köppe. Mit den Schüler:innen wurden kurze philosophische Texte gelesen, diese waren in den meisten Fällen höchstens eine Seite lang und wurden mit einer Zeilennummerierung versehen.

Auf den Einbau von philosophischen Fachmethoden wurde in den zehn gestalteten Unterrichtsstunden ebenso geachtet. Die Schüler:innen vertieften ihre philosophische Fragekompetenz, da sie selbstständig philosophische Fragen ermittelten. Die Schüler:innen setzten sich außerdem mit einem *verdeckten Gedankenexperiment* (Engels, 2004) auseinander. Der Hauptfokus während der Unterrichtsreihe lag dabei auf der philosophischen Textarbeit, genauer der Kombination von philosophischer Originalliteratur mit Panels auf Zabus' (2022) Graphic Novel. Die Schüler:innen verfassten während der Unterrichtsreihe keine philosophischen Essays, sondern Blogposts an den gewählten Philosophen.

Letztendlich konnte auch die fünfte Forschungsfrage, Welche Rolle spielt das Gedankenexperiment in Zabus' (2022) *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* in der geplanten Unterrichtsreihe?, beantwortet werden. Da in Zabus' (2022) Graphic Novel mit einem *verdeckten Gedankenexperiment* (Engels, 2004) gearbeitet wurde, sind die Schüler:innen der AHS-Oberstufe selbst in die Lage versetzt worden philosophische Fragen zu stellen, die auch ihre eigene Lebenswelt betreffen haben. Existieren sie tatsächlich oder sind sie ebenso Gefangene in einer Graphic Novel, einem Computerspiel oder Film? Würde ihnen nur vorgetäuscht werden, dass sie gerade im Unterrichtsfach Philosophie von ihrer Lehrkraft über die Erkenntnistheorie unterrichtet werden? An dieser Stelle wurde versucht an der Motivationsebene der Jugendlichen anzusetzen, da sie selbstständig philosophische Fragen ermitteln mussten, sondern auch angeregt wurden,

Antworten auf diese Fragen in Zabus` (2022) Graphic Novel und in den gelesenen philosophischen Texten zu suchen.

Mithilfe einer quantitativen und/oder qualitativen Studie könnte untersucht werden, inwiefern der Einsatz von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* die Oberstufenschüler:innen tatsächlich motivieren kann. Genauer, mithilfe einer Fragebogenstudie und/oder mit qualitativen Interviews könnte dies auf wissenschaftlicher Ebene untersucht werden. In diesem Kontext würde sich die Arbeit mit Ciriglianos (2012) Begriff des *edutainments* auf jeden Fall anbieten.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass der vorliegende Text, eine große Hilfestellung für Lehramtstudierende des Unterrichtsfachs Psychologie und Philosophie (PP), aber auch für berufstätige Lehrkräfte sein kann, da eine problemorientierte Unterrichtsreihe unter Zuhilfenahme von einer aktuellen englischsprachigen Graphic Novel präsentiert wurde. Von Anfang bis Ende wurden Abschnitte aus Zabus` (2022) *Sophie`s World* eingesetzt, um den Schüler:innen einen zentralen Anker im Laufe der Unterrichtsreihe zu bieten.

Enden wird diese schriftliche Masterarbeit nun mit einer zutreffenden Textpassage von McLaughlin (2017, S. 5): “if one is able to see (and appreciate) the world from many different perspectives, then perhaps one can have a more complete pragmatic picture of it, or at least a more philosophically kaleidoscopic one“.

6. Literaturverzeichnis

Primärliteratur:

- Chabouté, C. (2011). *Ganz allein*. Carlsen.
- Chalmers, D. J. (2023). *REALITY +: VIRTUAL WORLDS AND THE PROBLEMS OF PHILOSOPHY*. W. W. Norton & Company.
- Descartes, R. (2011). *Discours de la Méthode. Im Anhang: Brief an Picot. Adrien Baillet: Olympica*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.
- Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.
- Eisner, W. (2017). *A Contract with God And Other Tenement Stories* (7th ed.). W. W. Norton & Company, Inc.
- Gaarder, J. (2003). *Sofies Welt: Roman über die Geschichte der Philosophie* (11. Aufl.). Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Gaiman, Neil. (1991a). *The Sandman, volume 1: Preludes & Nocturnes*. DC Comics.
- Gaiman, N. (1991b). *The Sandman, volume 3: Dream Country*. DC Comics.
- Gaiman, N. (1996). *The Sandman, volume 10: The Wake*. DC Comics.
- Garcin, É. (2022). *Philosophix: Das Höhlengleichnis und andere große philosophische Ideen* (A. Dan, Illus.). Knesebeck.
- Goscinnny, R. (1971). *L'évasion des Dalton*. Dargaud éditeur Paris.
- Goscinnny, R. & Uderzo A. (2009). *Asterix & Obelix feiern Geburtstag*. Egmont.
- Hergés. (1998). *Tim & Struppi: Der geheimnisvolle Stern*. Carlsen Verlag.
- Klauk, T. & Köppe, T. (2014). Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 3-34). Walter de Gruyter.
- Krimstein, K. (2019). *Die drei Leben der Hannah Arendt: Graphic Novel*. dtv.
- Onea, E. (2014). Fiktionalität und Sprechakte. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 68-96). Walter de Gruyter.
- Platon. (2013a). *Politeia*. In B. König (Hg.), *Platon SÄMTLICHE WERKE Bd. 2: Lysis, Symposion, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros* (34. Aufl., S. 195-538). Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Platon. (2013b). *Symposion*. In B. König (Hg.), *Platon SÄMTLICHE WERKE Bd. 2: Lysis, Symposion, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros* (34. Aufl., S. 37-101). Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Reicher, M. E. (2014). Ontologie fiktiver Gegenstände. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 159-189). Walter de Gruyter.
- Satrapa, M. (2002) *Persepolis: The story of a childhood*. Jonathan Cape.
- Spencer, N., Ottley, R. & Ramos H. (2020). *Spiderman: Neuanfang*. Panini Verlags GmbH.
- Spiegelman, A. (2019). *Maus: Die Geschichte eines Überlebenden* (12. Aufl.). Fischer Taschenbuch.
- Tan, S. (2014). *The Arrival*. Hachette Australia Pty Ltd.
- Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Sekundärliteratur:

- Abel, J. & Klein C. (2016). Leitfaden zur Comicanalyse. In J. Abel & C. Klein (Hrsg.), *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung* (S. 77-106). J. B. Metzler Verlag.

- Althaus, I. & Ries, S. (2020). I am Anne Frank and this is my story: Einsatz von biografischen Graphic Novels im CLIL-Unterricht. *Babylonia Journal of Language Education*, 2, 52-59, <https://doi.org/10.55393/babylonia.v2i.85>
- Bakis, M. (2014). *The Graphic Novel Classroom : POWerful Teaching and Learning with Images*. Skyhorse Publishing.
- Bertram, G. W. (2018). *Philosophische Gedankenexperimente: Ein Lese- und Studienbuch* (3. Aufl.). Reclam.
- Blesenkemper, K. & Vering, A. (2023). *Praxissemester Philosophie und Ethik*. Brill Fink.
- Bohlmann, M. (2022). *Bildung – Philosophie – Digitalisierung: Eine Curriculumtheorie*. J. B. Metzler.
- Bornmüller, F. (2022). Philosophieren mit Blogs: Philosophiedidaktische Perspektiven auf ein digitales Lehrformat. In K. Minkyung, T. Gutmann & S. Peukert (Hrsg.) *Philosophiedidaktik 4.0?: Chancen und Risiken der digitalen Lehre in der Philosophie* (S. 95-113). J. B. Metzler.
- Brun, G. (2016). Textstrukturanalyse und Argumentrekonstruktion. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 247-274). Haupt.
- Brünjes, N. (2019). Der Elefant und die Freiheit: Jorge Bucays „Wie der Elefant die Freiheit fand“ als Rahmen für eine Einheit zum Thema Freiheit. *Ethik und Unterricht: Bilderbuch und Comic*, 4, 48-52.
- Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF). (2018). *Lehrpläne - allgemeinbildende höhere Schulen: PSYCHOLOGIE UND PHILOSOPHIE für Gymnasium und Realgymnasium*. <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568>
- Cirigliano, M. M. (2012). Exploring the attitudes of students using an edutainment graphic novel as a supplement to learning in the classroom. *Science Educator*, 21(1), 29-36.
- Dallmann, S. (2019). Erkenntnisse über die Welt: Erkenntnistheoretische Überlegungen mit der Graphic Novel *Ganz allein* von Chabouté. *Ethik und Unterricht: Bilderbuch und Comic*, 4, 37-42.
- Dallmann, S. (2021). Graphic Novels im Philosophie- und Ethikunterricht. In M. Peters & J. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Comics und Graphic Novels: Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht* (S. 33-54). Felix Meiner Verlag GmbH.
- Deutsche Welthungerhilfe & Wash United. (2020). *KEINE CHANCE FÜR CORONA: Wie Kinder helfen können, das Virus zu besiegen*. WELTHUNGERHILFE. <https://www.welthungerhilfe.de/corona-spenden/coronavirus-comic>
- Domyancich-Lee, S. C., Cleeland, L. R. & McCleary, J. S. (2022). Teaching note—comics in the classroom: teaching with graphic novels. *Journal of Social Work Education*, 58(3), 579-585. <https://doi.org/10.1080/10437797.2021.1942353>
- Draken, K. (2016). Sokratisches Gespräch und Lehrgespräch. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 293-312), Haupt.
- Eder, B. (2016). Graphic Novels. In J. Abel & C. Klein (Hrsg.), *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung* (S. 156-168.). J. B. Metzler Verlag.
- Engels, H. (2017). Gedankenexperimente. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik Band I: Didaktik und Methodik* (2. Aufl., S. 187-195). Ferdinand Schöningh.
- Engels, H. (2004). „Nehmen wir an ...“: *Das Gedankenexperiment in didaktischer Absicht* (1. Aufl.). Beltz Verlag.
- Geiß, P. G. (2017). *Fachdidaktik Philosophie: Kompetenzorientiertes Unterrichten und Prüfen in der gymnasialen Oberstufe*. Verlag Barbara Budrich.

- Golding, S. & Verrier, D. (2021). Teaching people to read comics: the impact of a visual literacy intervention on comprehension of educational comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 824-836, <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786419>
- Haase, V. & Schmidt, D. (2017). Rezeptionsorientierte Textarbeit. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik: Band 1 Didaktik und Methodik* (2. Aufl., S. 206-213). Ferdinand Schöningh.
- Harris, A. R. (2013). *Graphic Novels*. ABDO Publishing Company.
- Haupt, M. (2021). Mit Snoopy und Co. ins Abitur – Zum Einsatz von Comicstrips im Fach Philosophie. In M. Peters & J. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Comics und Graphic Novels: Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht* (S. 219-244). Felix Meiner Verlag GmbH.
- Hecke, C. (2011). Graphic novels as a teaching tool in high school and university English as a Foreign Language (EFL) classrooms. *Amerikastudien / American Studies*, 56(4), 653-668. <http://www.jstor.org/stable/23509434>
- Isidro, X. S. (2018). Innovations and challenges in CLIL implementation in Europe. *Theory Into Practice*, 57(3), 185-195. <https://doi.org/10.1080/00405841.2018.1484038>
- Jaffe, M. & Hurwich, T. (2019). *Worth a Thousand Words: Using Graphic Novels to Teach Visual and Verbal Literacy*. Jossey-Bass.
- Karp, J. (2012). *Graphic Novels in Your School Library* (1st ed.; R. Kress, Illus.). American Library Association.
- Kensmann, B. (2020). Lebenswelt- und Problemorientierung – Zwei didaktische Formeln und einige Überlegungen dazu. In C. Thein (Hg.), *Philosophische Bildung und Didaktik: Dimensionen, Vermittlungen, Perspektiven* (S. 151-174). J. B. Metzler.
- Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels* (1st ed.). Wiley.
- Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.
- Lahmer, K. (2019b). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken: Lösungsheft*. E. DORNER.
- Langer, S. K. (1954). *Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, Rite, and Art* (6. Aufl.). The New American Library.
- Latham, D. (2022). Picturing silence: the visual grammar of *Speak: The Graphic Novel*. *Children's Literature in Education*, 53, 169-181. <https://doi.org/10.1007/s10583-021-09436-x>
- Lücke, N. & Wenzel, V. (2014). Text- und Medienkompetenz. In V. Wenzel (Hg.), *Fachdidaktik Niederländisch* (S. 159-202). LIT.
- Mayer, N. (2020). „Manchmal werfe ich mitten im Satz einen Blick auf die Bilder...": eine andere Art des Lesens - Ergebnisse aus dem Projekt "Reading graphic novels in the EFL classroom". *Babylonia Journal of Language Education*, 2, 42-51. <https://doi.org/10.55393/babylonia.v2i.84>
- McLaughlin, J. (2017). Introduction: What Is It like to Be a Graphic Novel?. In J. McLaughlin (Hrsg.), *Graphic Novels as Philosophy* (1st ed., S. 3-16). University Press of Mississippi.
- Martín-Sómer, M., Moreira, J. & Casado C. (2021). Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36, 154-159. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S174977282100035X?via%3Dihub>
- Peters, J. & Rolf, B. (2009). *Kant & Co. im Interview: Fiktive Gespräche mit Philosophen über ihre Theorien*. Reclam.
- Peters, J. (2021). Einige philosophiedidaktische Überlegungen zum unterrichtlichen Einsatz von Comics. In M. Peters & J. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Comics und Graphic*

- Novels: Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht* (S. 17-31). Felix Meiner Verlag GmbH.
- Peters, J. (2019). Mit Wort und Bild philosophieren: Gehören Bilderbücher und Comics in den Philosophie- und Ethikunterricht?. *Ethik und Unterricht: Bilderbuch und Comic*, 4, 8-13.
- Peters, M. & Peters, J. (2021). Der lange Weg von Comics und Graphic Novels in den Philosophie- und Ethikunterricht. In M. Peters & J. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Comics und Graphic Novels: Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht* (S. 7-16), Felix Meiner Verlag GmbH.
- Petruzella, G. (2019). Death in Ancient Philosophy and the *Sandman* Series: A Case Study in Inquiry-Based Learning. In D. D. Seelow (Hg.), *Lessons Drawn: Essays on the Pedagogy of Comics and Graphic Novels* (S. 62-74). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Pfister, J. (2016). Schreiben. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 275-292). Haupt.
- Pohl-Otto, K. (2022). *Comics in Schule und Religionsunterricht: Vielfalt adressieren, Kompetenzen fördern, Unterricht verbessern*. V&R unipress.
- Precht, R. D. (2012). *WER BIN ICH - und wenn ja, wie viele?: Eine philosophische Reise* (20. Aufl.). Goldmann Verlag.
- Reicher, M. E. (2014). Ontologie fiktiver Gegenstände. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 159-189). Walter de Gruyter.
- Rhoades, M., Dallacqua, A., Kersten, S., Merry, J. & Miller, M. C. (2015). The pen(cil) is mightier than the (s)word?: telling sophisticated silent stories using Shaun Tan's wordless graphic novel, *the Arrival*. *Studies in Art Education*, 56(4), 307-326, <https://doi.org/10.1080/00393541.2015.11518973>
- Roeger, C., Peters M. & Peters, J. (2021). Realität versus Illusion: Über Merkmale, die zu einem gelingenden Leben beitragen – Philosophieren mit der Graphic Novel *The Sandman*. In M. Peters & J. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Comics und Graphic Novels: Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht* (S. 115-130). Felix Meiner Verlag GmbH.
- Rohbeck, J. (2000). Methoden des Philosophie- und Ethikunterrichts. In J. Rohbeck (Hrsg.), *Methoden des Philosophierens* (S. 146-174). THELEM.
- Saji, S., Venkatesan, S. & Callender, B. (2021). Comics in the time of a pan(dem)ic: COVID-19, graphic medicine, and metaphors. *Perspectives in Biology and Medicine* 64(1), 136-154. <https://doi.org/10.1353/pbm.2021.0010>
- Schulz, K. A. (2019). Verliebt in einen Roboter: Eine Unterrichtsreihe über die Zukunft der Liebe, eine Ethik für Roboter und die Grenzen Künstlicher Intelligenz. *Ethik und Unterricht: Bilderbuch und Comic*, 4, 43-47.
- Schütze, M. (2016). Digitale Medien. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 353-374), Haupt.
- Sistermann, R. (2016). Problemorientierung, Lernphasen und Arbeitsaufgaben. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 203-224), Haupt.
- Smyth, T. (2022). *Teaching with Comics and Graphic Novels: Fun and Engaging Strategies to Improve Close Reading and Critical Thinking in Every Classroom* (1st ed.). Routledge.
- Tankersley, K. (2003). *The Threads of Reading: Strategies for Literacy Development*. ASCD.
- Thomassen, B. (2016). *Liminality and the Modern: Living Through the In-Between* (2. Aufl.). Routledge.

- Tiedemann, M. (2017). Problemorientierung. In J. Nida-Rümelin, I. Spiegel & M. Tiedemann (Hrsg.), *Handbuch Philosophie und Ethik: Band 1 Didaktik und Methodik* (2. Aufl., S. 70-78), Ferdinand Schöningh.
- Todd, J. (2021). A [graphic] novel way of teaching: how to teach children how to write and draw a graphic novel through Zoom. *Children and Libraries*, 19(1), 24-26.
- Uhtes, R. (2021). Möglichkeiten für den Einsatz von Comics und Graphic Novels in der Sekundarstufe I: Die Graphic Novel *Sprechende Hände* als (philosophischer) Zugang zur Welt. In M. Peters & J. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Comics und Graphic Novels: Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht* (S. 55-80), Felix Meiner Verlag GmbH.
- Wampfler, P. (2016). *Facebook, Blogs und Wikis in der Schule: Ein Social-Media-Leitfaden* (2. Aufl.). Vandenhoeck & Ruprecht.
- Weiner, S. (2012). *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel* (2nd ed.). NBM Publishing.
- Wittschier, M. (2016). Methoden der Textarbeit. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 225-246). Haupt.
- Zürcher, T. (2016). Gedankenexperimente. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 313-330). Haupt.

Filme und YouTube-Videos:

- BBC Radio 4. (2015, 17. Apr.). *Rene Descartes - "I think, therefore I am"* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0A6UKoMcE10>
- Paramount Entertainment Nederland. (2015, 03. Februar). *The Truman Show - Trailer* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=N1VIDVRiFrk>
- PhiloGramm. (2017, 12. März). *Rationalismus und Empirismus* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6S20klAH32o&t=104s>
- PhilosophenUndDenker. (2011, 21. Feb.). *Der Gottesbeweis von Rene Descartes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RDLaw-fNTS0&t=204s>
- SRF Kultur Sternstunden. (2021, 27. Sep.). *Konrad Paul Liessmann über die Lust an der Fiktion | Sternstunde Philosophie | SRF Kultur* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2b5JDrFBGdA>
- The Bespectacled Librarian. (2022, March 13). *What is a Graphic Novel?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xe-FYIqrZrI>
- Weir, P. (Regie). (1998). *The Truman Show* [Film]. Paramount Pictures.

7. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1. Panels aus <i>KEINE CHANCE FÜR CORONA: Wie Kinder helfen können, das Virus zu besiegen</i> (Deutsche Welthungerhilfe & Wash United, 2020, S. 7).....	2
Abbildung 2. Tiedemanns (2017: S. 75) Kaffeefiltermodell.....	7
Abbildung 3. „Unterrichtsmedien für den philosophischen Unterricht“ (Blesenkemper & Vering, 2023, S. 102).....	13
Abbildung 4. „Kompetenzen und Denkrichtungen im Philosophie- und Ethikunterricht“ (Rohbeck, 2000, S. 173).....	15
Tabelle 1. Verwendung von Graphic Novels im Unterricht – mögliche Unklarheiten bei Lehrkräften.....	21, 22
Abbildung 5. Eine Seite aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 60) Graphic Novel.....	27
Abbildung 6. Panels aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 75) Graphic Novel - Sokrates und Sophie.....	29
Abbildung 7. Panels aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 86) Graphic Novel - Sophie und ihr verstorbener Vater.....	31
Abbildung 8. Panels aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 236) Graphic Novel - Ist die Welt um Sophie gezeichnet ?.....	33
Abbildung 9. Panels aus <i>Zabus`</i> (2022) Graphic Novel - Ist Sophie gezeichnet?.....	34
Abbildung 10. Panels aus <i>Zabus`</i> (2022) Graphic Novel - Sophie ist ein fiktiver Charakter.....	35
Abbildung 11. Seite aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 257) Graphic Novel - Sophie verlässt die gezeichneten Panels.....	36
Abbildung 12. Seite aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 259) Graphic Novel – Sophie kommuniziert mit den Leser:innen.....	38
Abbildung 13. Seite aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 133) Graphic Novel – Sophie und Aristoteles	47
Abbildung 14. Seite aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 135) Graphic Novel – Aristoteles` Ursachenlehre.....	49
Abbildung 15. Seite aus <i>Zabus`</i> (2022, S. 60) Graphic Novel – das Orakel von Delphi.....	58

8. Anhang

Abstract

Im 21. Jahrhundert haben Graphic Novels ihren Platz im schulischen Kontext gefunden, wie etwa im Mathematikunterricht (Jaffe & Hurwich, 2019), als auch in Englischstunden (Mayer, 2020). Vor drei Jahren wurde Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* veröffentlicht. Eine geringe Anzahl an Forscher:innen hat sich jedoch bisher mit der Verwendung von Graphic Novels im Philosophieunterricht beschäftigt, beispielsweise Brünjes (2019) und Dallmann (2021). Die vorliegende Masterarbeit ist gestützt auf folgende Forschungsfrage: Wie sollte Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* in einer problemorientierten Unterrichtsreihe für den einführenden Philosophieunterricht philosophiedidaktisch genutzt werden? Die gezielte Literaturrecherche kam zu folgenden Ergebnissen: Die Phasen einer problemorientierten Unterrichtsreihe (Geiß, 2017) wurden erweitert. In allen vier Phasen konnte mit Panels aus Zabus` (2022) Graphic Novel gearbeitet werden. Philosophische Fragen wurden in der Problemeröffnungsphase ermittelt. Drei ausgewählte erkenntnistheoretische Fragen wurden anhand von philosophischen Texten und mithilfe von Panels aus Zabus` (2022) *Sophie`s World* in der Problemerarbeitungsphase bearbeitet. In der Transferphase verfassten die Schüler:innen einen philosophischen Blogpost, in dem sie belegen sollten, ob Sophie existiert beziehungsweise nicht existiert. Der theoretische Abschnitt und die erstellten Philosophieeinheiten zeigen Lehrpersonen, wie eine problemorientierte Unterrichtsreihe anhand einer Graphic Novel effektiv erstellt werden kann. In weiteren Studien könnte, zum Beispiel, mittels qualitativen Interviews und/oder auf quantitativer Ebene untersucht werden, inwiefern sich der Einsatz der Graphic Novel auf die Motivation der Schüler:innen auswirkt.

1. Unterrichtseinheit (philosophische Fragen ermitteln) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen ermitteln erkenntnistheoretische Fragen mithilfe einiger Panels aus Zabus` (2022) *Graphic Novel*.

Feinziele:

Die Schüler:innen beschreiben und analysieren das Cover von Zabus` (2022) *Sophie`s World*.

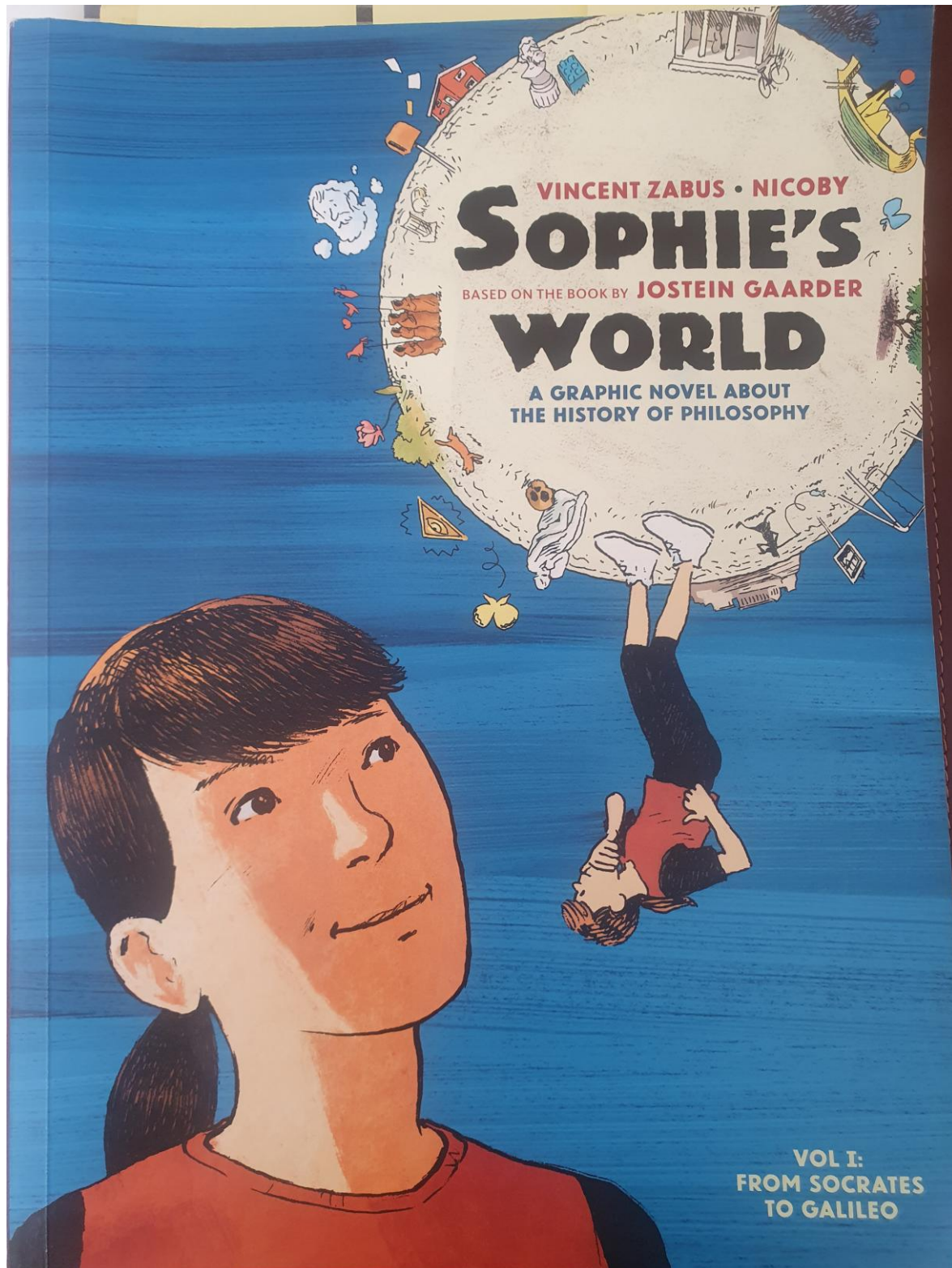
Die Schüler:innen beschreiben und vergleichen drei Panels (S.236) aus Zabus` (2022) *Graphic Novel*.

Die Schüler:innen versuchen sich in Sophie Amundsen hineinzuversetzen.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Inter-aktionsform	Medien, Materialien
5 min	Hinführung (1)	1. Was siehst du? 2. Über welches Thema/welche Themen könnte die Graphic Novel handeln? wichtig: Titel des Covers abdecken	S-S-S	Cover von Zabus` (2022) <i>Sophie`s World</i> , PP-Folien, Arbeitsblatt 1.1.
5 min	Hinführung (2)	Ergebnisbesprechung	L-S	
5 min	Hinführung (3)	kurze Plotübersicht von Zabus` (2022) <i>Sophie`s World</i>	L	PP-Folien
20 min	Problemstellung (4)	1. Beschreibe die Panels. Was ist zu sehen? 2. Was ist besonders, wenn du die drei Panels vergleichst? 3. Du bist Sophie Amundsen. Was fällt dir auf? 4. Welche philosophischen Fragen würdest du dir in diesem Kontext stellen?	S-S	PP-Folie, Panels: <i>Graphic Novel</i> (Zabus, 2022, S. 236), Arbeitsblatt 1.2.
15 min	Problemstellung (5)	Ergebnisbesprechung Welche philosophischen Fragen habt ihr ermittelt? (L: 3 bis 4 erkenntnistheoretische Fragen festlegen)	L-S	Smartboard, AB 1.2.

Materialien: Vorbereitungsphase (1. Unterrichtseinheit)

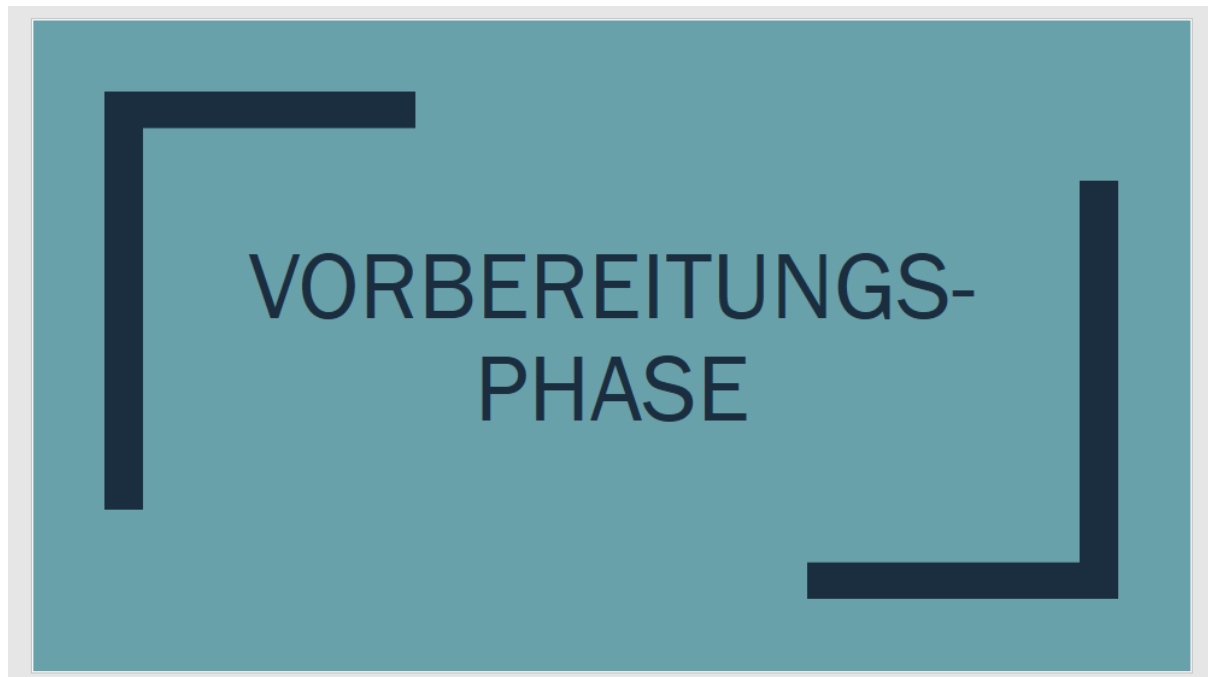
Cover von Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

wichtig: Titel (Cover) abdecken

PP-Folien - Cover:



Gruppenarbeit (S-S-S-S)

Betrachte das Cover von Zabús` (2022) *Graphic Novel*.

- I. Was *siehst du*?
- II. Über *welches Thema/welche Themen* könnte die *Graphic Novel* handeln?

Vorbereitungsphase – Arbeitsblatt 1.1. (inkl. Erwartungshorizont):

Vorbereitungsphase - 1. Unterrichtseinheit

Arbeitsblatt 1.1.

Gruppenarbeit: Betrachte das Cover von Zabus` (2022) *Sophie`s World*.

- I. Was **siehst** du?
- II. Über **welches Thema/welche Themen** könnte die Graphic Novel handeln?

To-do Liste:

- ✓ Notizen erstellen.
- ✓ Rechtzeitig eine:n Gruppensprecher:in bestimmen ☺

(Diese Notizen werden von einer Person pro Gruppe vorgestellt.)

ERWARTUNGSHORIZONT – Arbeitsblatt 1.1.

Vorbereitungsphase - 1. Unterrichtseinheit

Arbeitsblatt 1.1.

Gruppenarbeit: Betrachte das Cover von Zabus` (2022) *Sophie`s World*.

- I. Was **siehst** du?
- II. Über **welches Thema/welche Themen** könnte die Graphic Novel handeln?

To-do Liste:

- ✓ Notizen erstellen.
 - ✓ Rechtzeitig eine:n Gruppensprecher:in bestimmen ☺
 - ✓ Die Notizen werden von einer Person pro Gruppe vorgestellt. (=Gruppensprecher:in)
-

ad I. auf der linken unteren Seite ist ein Portrait von einem Mädchen zu sehen; sie hat braune Haare und trägt einen Zopf; sie schaut nach oben auf eine Weltkugel; auf dieser Scheibe sind verschiedene Gegenstände abgebildet, z. B. ein rotes Haus, ein Postkasten, drei Briefe, ein Fahrrad, ein altes Gebäude, ein Baum, eine Katze, vier Mönche, usw.

Das Mädchen ist auch ein weiteres Mal abgebildet. Sie ist kopfüber zu sehen.

ad II. Sophie ist eine junge Philosophin (sie stellt sich philosophische Fragen)

mögliche Themen: (Entstehung der) Welt, der Mensch

Graphic Novel:

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

PP-Folien (Plot der Graphic Novel):

Vorstellung von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo*

- Sophie Amundsen
- Reise durch die Geschichte der Philosophie

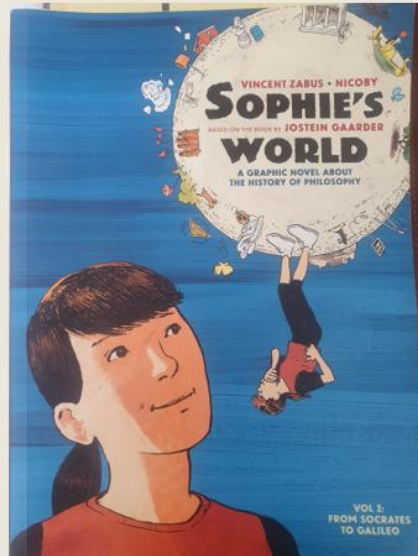


Zabus (2022, S. 15)

Sophies Reise in das Antike Griechenland



Zabus (2022, S. 70)



Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Sophies Leben:

- Sophies Haus
- ihr Kater
- ein Baum -> wie Epikur philosophiert das Mädchen gerne im Garten

Sophie und die Philosophie:

- Philosophieunterricht – Post
- Aristoteles
- Bezug zu Mythen
- Gebäude im Antiken Griechenland

Kapitelübersicht – Zabus` (2022) Graphic Novel:

- "1. Who Are You?" (Zabus, 2022, S. 5)
- "2. Myths and Natural Philosophers" (Zabus, 2022, S. 26)
- "3. Atoms and Fate" (Zabus, 2022, S. 49)
- "4. Athens and Socrates" (Zabus, 2022, S. 69)
- "5. Plato" (Zabus, 2022, S. 93)
- "6. Aristotle" (Zabus, 2022, S. 129)
- "7. Hellenism" (Zabus, 2022, S. 143)
- "8. Two Cultures" (Zabus, 2022, S. 174)
- "9. St. Augustine, Averroes, St. Thomas" (Zabus, 2022, S. 194)
- "10. The Renaissance" (Zabus, 2022, S. 222)
- "11. The Baroque" (Zabus, 2022, S. 244)

Problemeröffnungsphase – 1. Unterrichtseinheit

PP-Folien:

PROBLEM- ERÖFFNUNGSPHASE

Partnerarbeit (S-S)

Panels aus Zabus` (2022, S. 236)
Graphic Novel

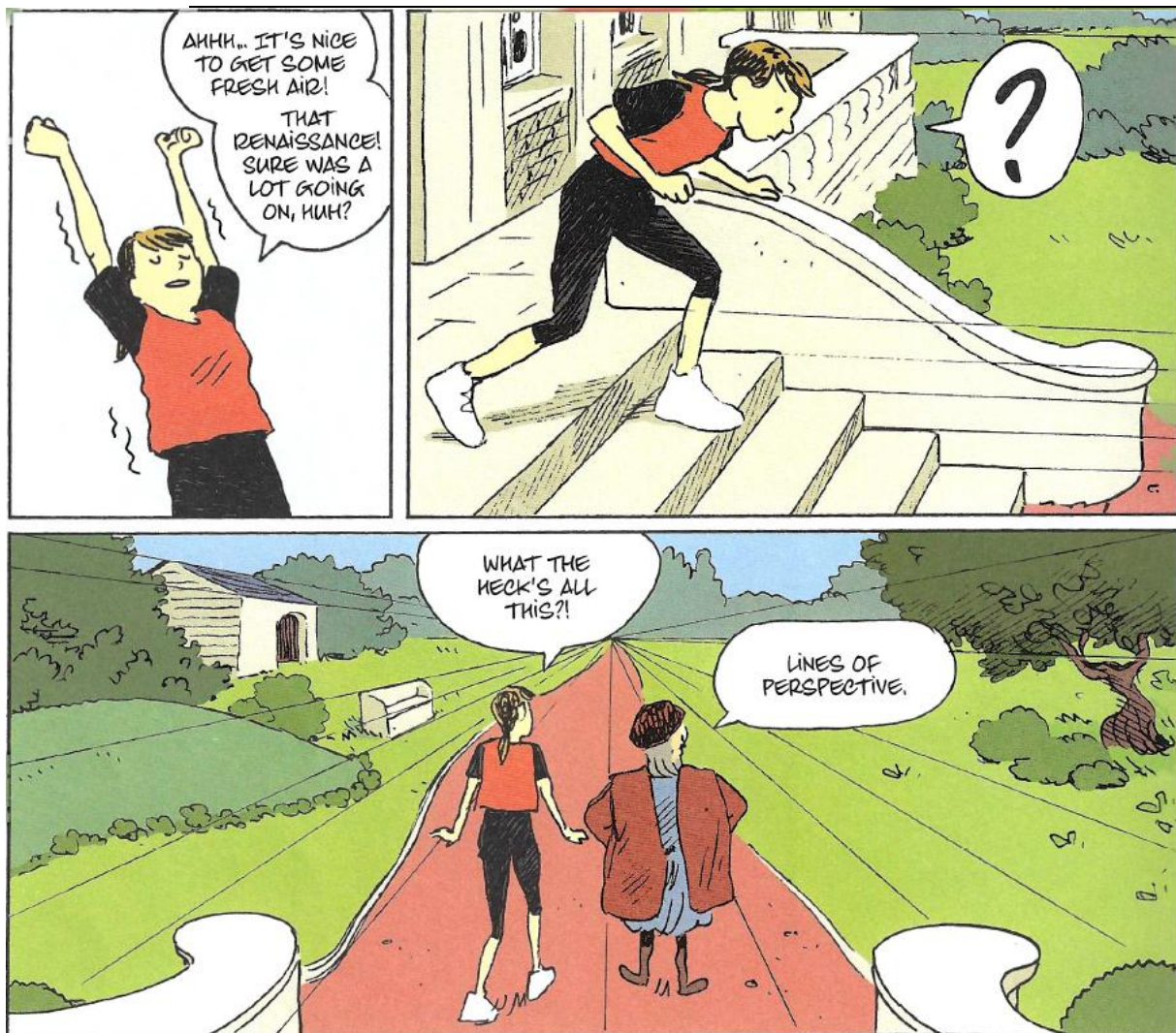
- I. Beschreibe die Panels. Was ist zu sehen?
- II. Was ist besonders, wenn du die drei Panels vergleichst?
- III. Du bist Sophie Amundsen. Was fällt dir auf?
- IV. Welche philosophischen Fragen würdest du dir in diesem Kontext stellen?



Arbeitsblatt 1.2.

Panels aus Zabus` (2022, S. 236) Graphic Novel

- I. Beschreibe die Panels. Was ist zu sehen?
 - II. Was ist besonders, wenn du die drei Panels vergleichst?
 - III. Du bist Sophie Amundsen. Was fällt dir auf?
 - IV. Welche philosophischen Fragen würdest du dir in diesem Kontext stellen?
-



Zabus (2022, S. 236)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

ERWARTUNGSHORIZONT – Arbeitsblatt 1.2.

- I. Beschreibe die Panels. Was ist zu sehen?
 - II. Was ist besonders, wenn du die drei Panels vergleichst?
 - III. Du bist Sophie Amundsen. Was fällt dir auf?
 - IV. Welche philosophischen Fragen würdest du dir in diesem Kontext stellen? Bitte in der ICH-FORM verfassen.
-

Ad I.

Auf Panel 1 ist Sophie Amundsen zu sehen. Sie streckt sich gerade.

Sophie sagt folgendes: “AHHH... IT’S NICE TO GET SOME FRESH AIR“ (Zabus, 2022, S. 236).

Ad II.

Auf dem zweiten und dem dritten Panel ist das Setting ungewöhnlich, da Striche zu sehen sind, wie auf einem gezeichneten Bild im GZ-Unterricht. Die Umgebung wirkt wie eine Zeichnung. (Zentralperspektive)

Sophie wirkt entspannt auf dem ersten Panel. Auf dem zweiten Panel wirkt Sophies Mimik und Gestik hingegen überrascht. Dies wird auch auf dem dritten Panel deutlich, da Sophie folgende Worte von sich gibt: “WHAT THE HECK’S ALL THIS?!“ (Zabus, 2022, S. 236) -> Zentralperspektive ist hier gemeint

Ad III.

Die Umgebung um mich wirkt surreal. Es wirkt so, als wäre ich gezeichnet und nicht echt. Die Linien (auf dem zweiten und dritten Panel) verunsichern mich und führen dazu, dass ich die Außenwelt um mich zu hinterfragen beginne. Sind die Linien eine Halluzination? Nehme ich meine Umgebung korrekt wahr? Sind die Sträucher und der Baum wirklich? etc.

Ad IV. -> erkenntnistheoretische Fragen für die vorliegende Unterrichtsreihe

- Wie erkenne ich den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?
- Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen?
- Wie kann ich überprüfen, ob ich tatsächlich existiere?

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

2. Unterrichtseinheit (Interviews & Descartes) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen hinterfragen ihr bisheriges Verständnis der Wirklichkeit. (Alltagsverständnis der Wirklichkeit)

Feinziele:

Die Schüler:innen versuchen die philosophischen Fragen der vorliegenden Unterrichtsreihe zu beantworten.

(Interviews)

Die Schüler:innen bemerken, dass Sophie ihre wahrgenommene Umgebung hinterfragt. (Zentralperspektive)

Die Schüler:innen erkennen, dass die Sinne keine zuverlässige Quelle der Erkenntnis sind. (Descartes)

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Inter- aktions form	Medien, Materialien
10 min	intuitiv selbst- gesteuerte Problem- lösungsphase (1)	Interviews: Die Schüler:innen versuchen die philo- sophischen Fragen der Unterrichtsreihe zu beantworten. Person A: interviewt Person B: wird interviewt	S-S	Interview (Protokoll)
10 min	intuitiv selbst- gesteuerte Problem- lösungsphase (2)	Ergebnisbesprechung + mögliche Kritik an Antworten	L-S	Interview (Protokoll) + Erwartungshorizont
10 min	Problem- stellung (3)	1. Wie nimmt Sophie ihre Umgebung auf den gewählten Panels aus Zabus` (2022) Graphic Novel wahr? 2. Warum wundert sich Sophie?	S-S-S	PP-Folien, Zabus` (2022, S. 15, S. 236) Graphic Novel
5 min	Problem- stellung (4)	Besprechung im Plenum	L-S	Erwartungshorizont (inkl. Nutzung von KI)
15 min	kontrollierte Problem- lösungsphase (5)	Warum sind die Sinne keine sichere Erkenntnisquelle laut Descartes?	S S-S	Arbeitsblatt 2.1., PP-Folie, Descartes` (2020, S. 19-21) <i>Meditationen</i>

Materialien: Problemeröffnungsphase (2. Unterrichtseinheit)

Interview - Protokoll

Datum:

Interviewer:in:

Interviewee:

1) Wie erkenne ich den Unterschied zwischen *Wirklichkeit* und *Schein*?

2) Wie kann ich zur (wahren) sicheren Erkenntnis gelangen?

3) Wie kann ich *überprüfen*, ob ich tatsächlich *existiere*?

Interview – mögliche Antworten von Schüler Z (erfundene Antworten)

Datum: XX.XX.XXXX

Interviewer:in: Y

Interviewee: Z

1) Wie erkenne ich den Unterschied zwischen *Wirklichkeit* und *Schein*?

ich nehme die Wirklichkeit mit meinen Augen wahr (Sehsinn)

um eine Täuschung zu erkennen, benötige ich meinen Verstand und/oder meinen Tastsinn

2) Wie kann ich zur (wahren) sicheren Erkenntnis gelangen?

mit meiner Vernunft

3) Wie kann ich *überprüfen*, ob ich tatsächlich existiere?

ich verwende meine Sinne – Augen und Tastsinn

Handtest: ich kann meine Hand berühren -> spüre, dass ich hier bin/dass ich existiere

(Ist dieser Test zuverlässig?)

mögliche Kritik an Notizen:

1) Schüler Z verwechselt Wirklichkeit und Schein!

3) Können wir uns auf unsere Sinne tatsächlich verlassen?

Vorsicht: optische Täuschungen, Halluzinationen (Exkurs: Psychologieunterricht)

Stelle dir vor, dass sich ein Filmcharakter berührt. Existiert die Person dann?

Problemerarbeitungsphase – 2. Unterrichtseinheit:

PP-Folien:

PROBLEM- ERARBEITUNGSPHASE

philosophische Textarbeit und Zabus` (2022) Graphic Novel



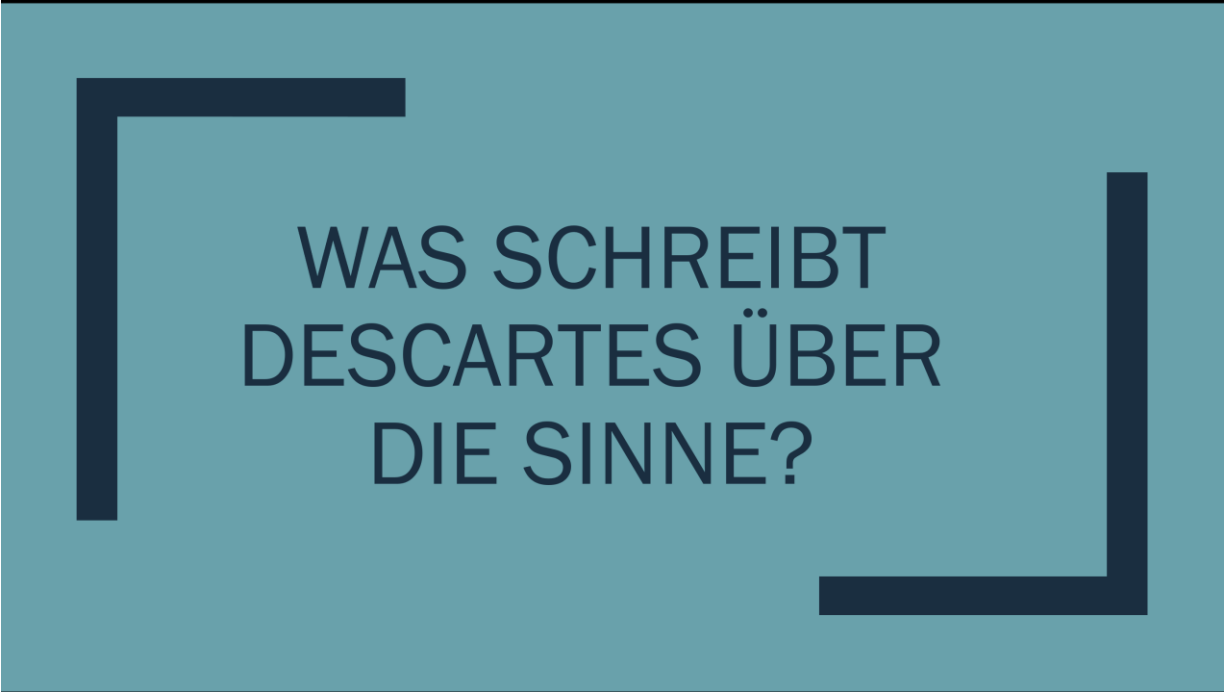
Wie nimmt Sophie ihre Umgebung auf diesen Panels wahr?



Zabus (2022, S. 236)



Zabus (2022, S. 15)



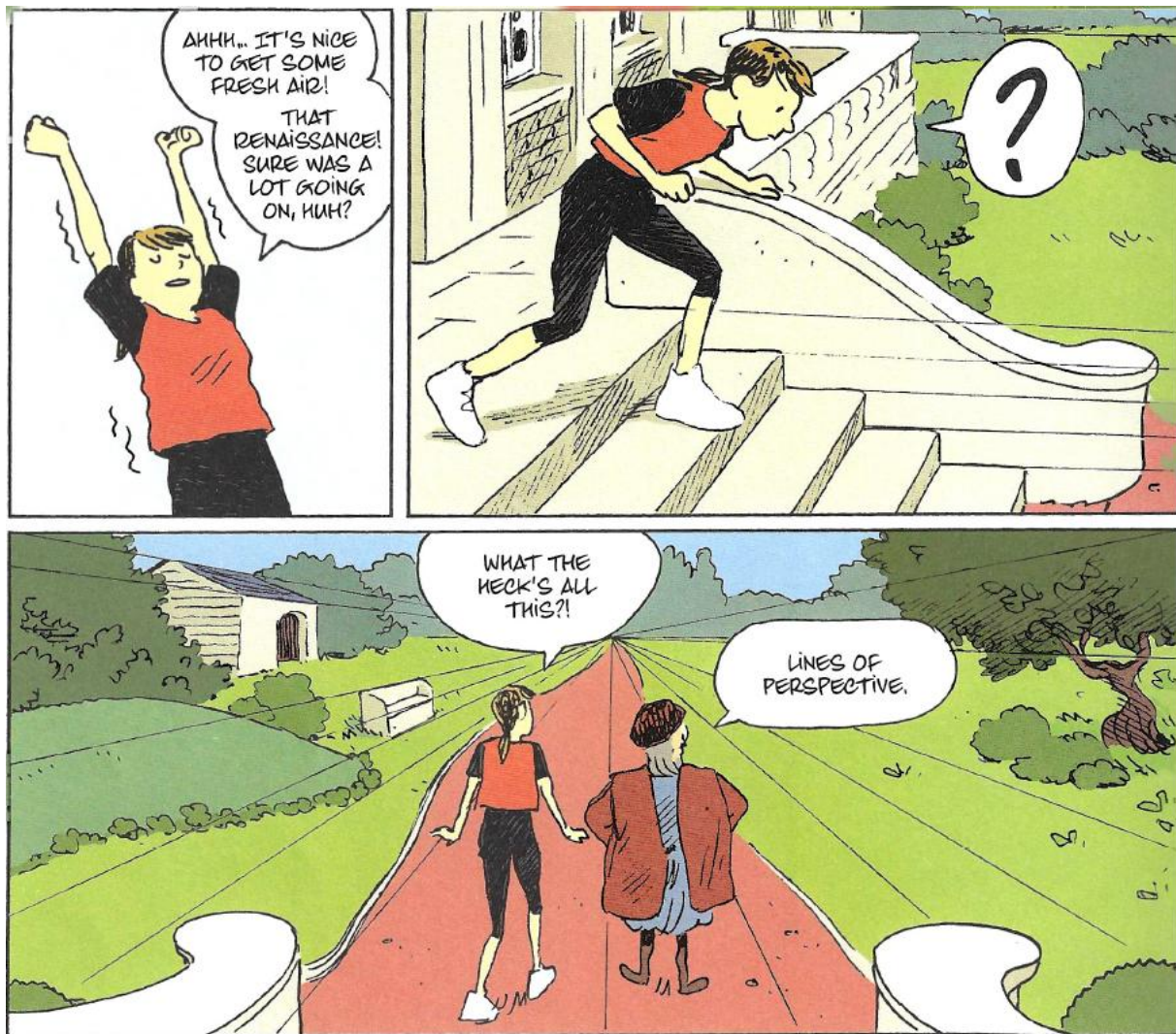
WAS SCHREIBT DESCARTES ÜBER DIE SINNE?

Panels aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 15)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 236)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Info: S. 15 und S. 236 wurden hier erneut abgebildet, da sie auf den erstellten PP-Folien nur schwer zu erkennen sind (Größe der PP-Folien)

Erwartungshorizont:

1. Wie nimmt Sophie ihre Umgebung auf den gewählten Panels aus Zabus` (2022) Graphic Novel wahr?

2. Warum wundert sich Sophie?



1) mit ihrem Seh Sinn

2) Panels auf S. 15: Sophie sieht fliegende Buchstaben und hinterfragt somit ihre (sinnliche) Wahrnehmung der Umgebung. (materielle Welt)

Panels auf S. 236: Sophies Umgebung wird in der Zentralperspektive dargestellt.

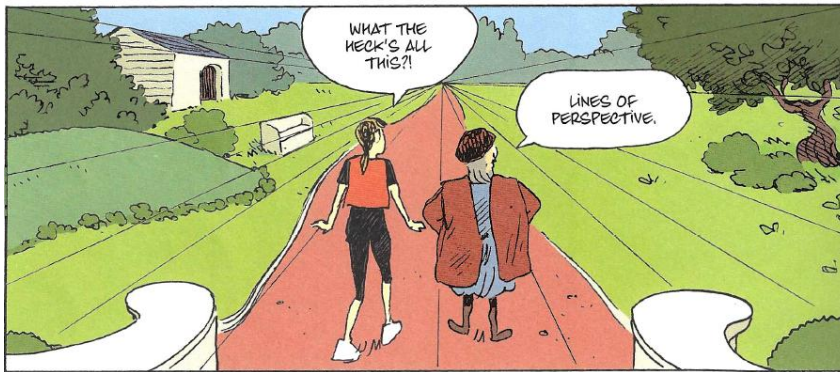
Wie wird der Baum dargestellt? Wie wird das Haus dargestellt? Wie werden die Treppen dargestellt? etc.

Ist das Haus wirklich? Ist der Baum wirklich?

Kann die Zentralperspektive als realitätsnahe Repräsentation von Sophies Umgebung genutzt werden? Gibt es eine andere Perspektive, die eine realistischere Darstellung der Umgebung ermöglicht?

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

1) Panel in Zabus` (2022, S. 236) Graphic Novel



Zentralperspektive

Zabus (2022, S. 236)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Sowohl für den Aufriss, als auch für den Grundriss wurde das zuvor gezeigte Panel aus Zabus` (2022) *Sophie`s World* verwendet.

2) Nutzung von ChatGPT (2025) für Aufriss und Grundriss

Meine Aufgabenstellung: (Aufriss)

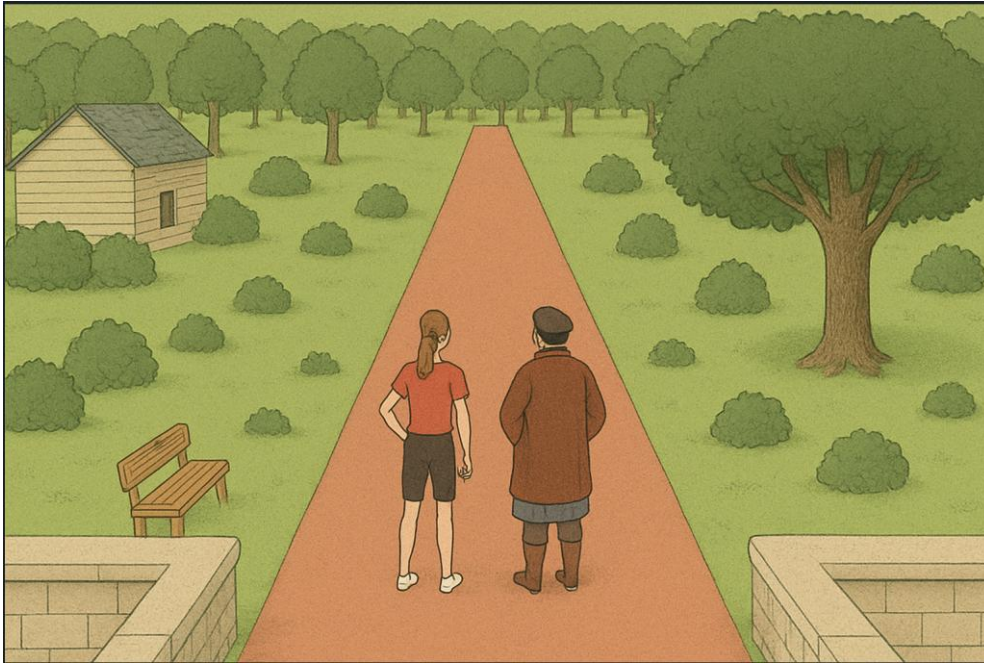
Erstelle mir den Aufriss (graphische Zeichnung) dieser Abbildung. Derzeit ist die Abbildung in der Zentralperspektive gezeichnet. Folgende Dinge sollen unbedingt dargestellt werden: die zwei Menschen, der große Baum auf der rechten Seite, der rote Weg, das Haus auf der linken Seite, die Bank, die Sträucher sowie Pflanzen und die zwei Mauern auf der linken und rechten Seite. Der Aufriss soll möglichst detailliert sein und die eingefügte Abbildung berücksichtigen. Der Aufriss soll farbig dargestellt werden.

die Bank ist vor dem Haus, die Tür ist nicht sichtbar

die Version oben ist besser, Ausnahme Position der Sitzbank

der Weg soll weitergeführt werden und es sollen Bäume sichtbar werden

hinten sollen viele Bäume sichtbar sein



ChatGPT (2025)

Aufriss

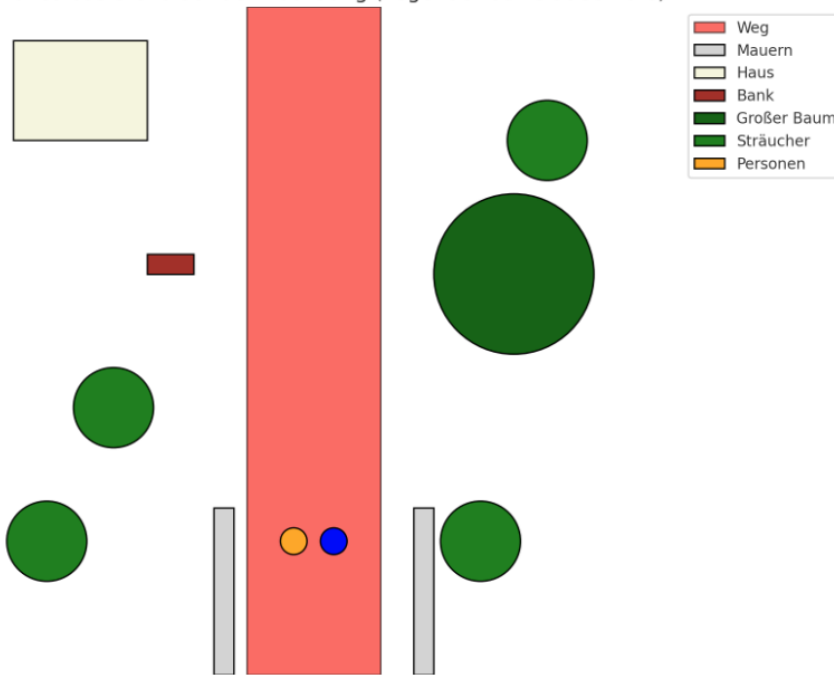
Meine Aufgabenstellung: (Grundriss)

Erstelle mir einen Grundriss von dieser Abbildung. Derzeit ist die Abbildung in der Zentralperspektive gezeichnet. Folgende Dinge sollen unbedingt dargestellt werden: die zwei Menschen, der große Baum auf der rechten Seite, der rote Weg, das Haus auf der linken Seite, die Bank auf der linken Seite, die Sträucher sowie Pflanzen und die zwei Mauern auf der linken und rechten Seite. Der Grundriss soll möglichst detailliert sein und die eingefügte Abbildung berücksichtigen. Der Grundriss soll farbig dargestellt werden.

achte bei den Mauern auf die Abbildung, die Mauern sind nicht so lange

platziere mir die Legende auf einer anderen Stelle, es sollen keine Objekte / Personen verdeckt sein

Grundriss basierend auf der Abbildung (Legende rechts außerhalb)



ChatGPT (2025)

Grundriss

Arbeitsblatt 2.1. zu Descartes` (2020, S. 19-21) *Meditationen*:

Meditation I, AT VII, 17-19

I. Texterschließungsmethode nach Geiß (2017, S. 138)

Löse die folgenden Aufgaben in der hier vorgegebenen Reihenfolge:

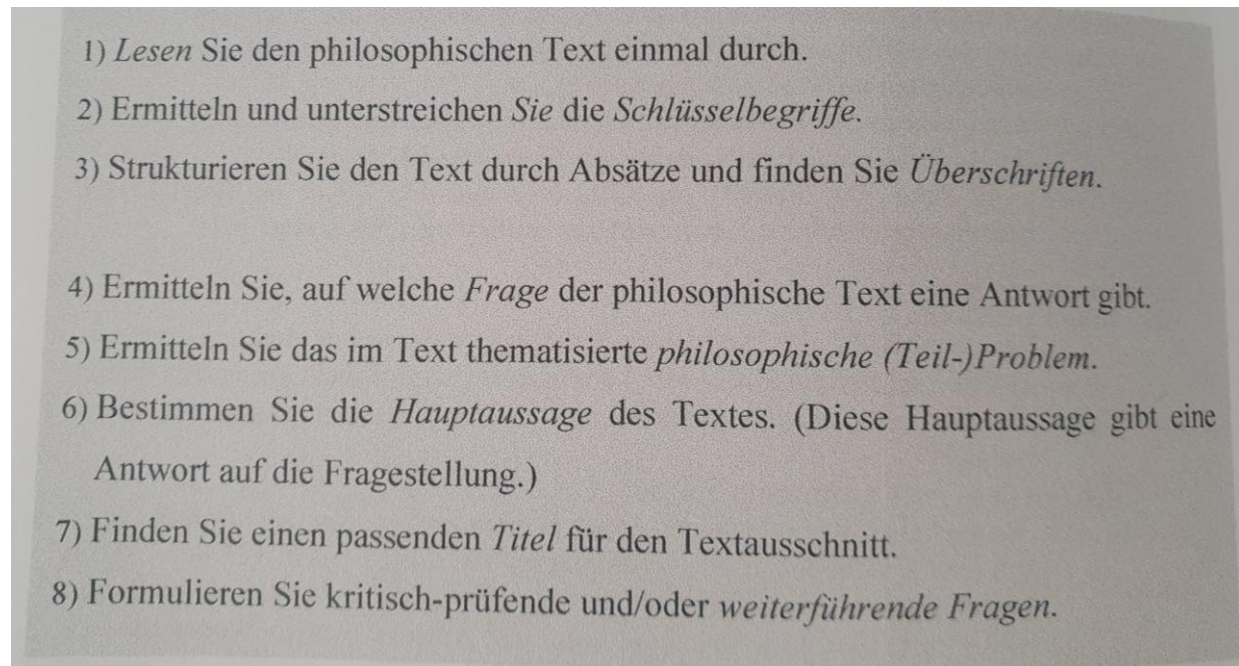
- 
- 1) *Lesen* Sie den philosophischen Text einmal durch.
 - 2) Ermitteln und unterstreichen Sie die *Schlüsselbegriffe*.
 - 3) Strukturieren Sie den Text durch Absätze und finden Sie *Überschriften*.
 - 4) Ermitteln Sie, auf welche *Frage* der philosophische Text eine Antwort gibt.
 - 5) Ermitteln Sie das im Text thematisierte *philosophische (Teil-)Problem*.
 - 6) Bestimmen Sie die *Hauptaussage* des Textes. (Diese Hauptaussage gibt eine Antwort auf die Fragestellung.)
 - 7) Finden Sie einen passenden *Titel* für den Textausschnitt.
 - 8) Formulieren Sie kritisch-prüfende und/oder *weiterführende Fragen*.

Abbildung: "Texterschließungsmethode 1 für diskursive Texte" nach Geiß (2017, S. 138)

Quellen:

Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.

Geiß, P. G. (2017). *Fachdidaktik Philosophie: Kompetenzorientiertes Unterrichten und Prüfen in der gymnasialen Oberstufe*. Verlag Barbara Budrich.

Descartes` (2020, S. 19-21) *Meditationen: Meditation I, AT VII, 17-19*

1 Bereits vor einigen Jahren habe ich bemerkt, wie viel Falsches ich von Jugend an als wahr habe gelten
2 lassen und wie zweifelhaft alles ist, was ich später darauf aufgebaut habe, so daß einmal im Leben alles
3 von Grund auf umgeworfen und von den ersten Fundamenten her erneut begonnen werden müsse, wenn
4 ich irgendwann einmal das Verlangen haben würde, etwas Festes und Bleibendes in den Wissenschaften
5 zu errichten. [...] Deshalb habe ich heute die Gelegenheit ergriffen und den Geist von allen
6 Alltagspflichten freigemacht, habe alle Termine abgesagt, ziehe mich einsam zurück, und werde mich
7 endlich ernsthaft und frei diesem allgemeinen Umsturz meiner Meinungen widmen. [...] Nun habe ich
8 alles, was ich bislang als ganz wahr habe gelten lassen, entweder von den Sinnen oder vermittelt durch
9 die Sinne erhalten. [...] Aber obwohl uns die Sinne zuweilen bei winzigen und weit entfernten Dingen
10 täuschen, so gibt es gleichwohl doch manches andere, an dem schlichtweg nicht gezweifelt werden kann,
11 obwohl es aus ihnen geschöpft wird: wie etwa, daß ich jetzt hier bin, beim Feuer sitze, mit einem
12 Wintermantel bekleidet bin, dieses Papier mit meinen Händen berühre und dergleichen. Mit welcher
13 Begründung nämlich könnte bestritten werden, daß diese Hände und der gesamte Körper der meinige
14 ist ? Es sei denn, ich wollte mich mit ich weiß nicht welchen Kranken vergleichen, deren Gehirne ein
15 solch durchdringender Dampf aus schwarzer Galle zermürbt, daß sie hartnäckig versichern, sie seien
16 Könige, während sie doch ganz arme Schlucker sind, oder in Purpur gewandet, während sie doch nackt
17 sind, oder sie hätten einen Kopf aus Ton, oder sie seien allesamt Kürbisse, oder sie bestünden aus Glas.
18 Aber das sind Geistesranke, und ich erschiene mir selbst als nicht weniger verrückt, wenn ich
19 irgendetwas von diesen als Vorbild auf mich übertragen würde. Na großartig! Als ob ich nicht ein
20 Mensch wäre, der gewöhnlich nachts schläft, und dem in Träumen dasselbe widerfährt wie jenen
21 wachenden Geisteskranken, oder zuweilen sogar noch weniger Wahrscheinliches! Wie oft nämlich bin
22 ich nachts im Schlaf von eben solchen Alltäglichkeiten überzeugt, wie etwa, daß ich hier bin, einen
23 Mantel trage, beim Feuer sitze – während ich doch entkleidet im Bett liege! Jetzt hingegen erblicke ich
24 dieses Papier gewiß mit wachenden Augen, dieser Kopf, den ich schüttele, ist nicht eingeschlafen, diese
25 Hand strecke ich absichtlich und wissentlich aus und nehme es sinnlich wahr. Einem Schlafenden würde
26 dies nicht so deutlich passieren. Fast ist es so, als ob ich mich nicht erinnern möchte, daß ich durch
27 vergleichbare Gedanken in Träumen sonst irregeführt worden bin. Wenn ich aufmerksamer daran denke,
28 sehe ich so unverhohlen, daß der Wachzustand niemals aufgrund sicherer Anzeichen vom Traum
29 unterschieden werden kann

(Descartes, 2020, S. 19-21)

Auszug aus:

Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.

ERWARTUNGSHORIZONT ZU...

Descartes` (2020, S. 19-21) *Meditationen: Meditation I, AT VII, 17-19*

1 Bereits vor einigen Jahren habe ich bemerkt, wie viel Falsches ich von Jugend an als wahr habe gelten
2 lassen und wie zweifelhaft alles ist, was ich später darauf aufgebaut habe, so daß einmal im Leben alles
3 von Grund auf umgeworfen und von den ersten Fundamenten her erneut begonnen werden müsse, wenn
4 ich irgendwann einmal das Verlangen haben würde, etwas Festes und Bleibendes in den Wissenschaften
5 zu errichten. [...] Deshalb habe ich heute die Gelegenheit ergriffen und den Geist von allen
6 Alltagspflichten freigemacht, habe alle Termine abgesagt, ziehe mich einsam zurück, und werde mich
7 endlich ernsthaft und frei diesem allgemeinen Umsturz meiner Meinungen widmen. [...]

8 Nun habe ich alles, was ich bislang als ganz wahr habe gelten lassen, entweder von den Sinnen oder
9 vermittelt durch die Sinne erhalten. [...]

10 Aber obwohl uns die Sinne zuweilen bei winzigen und weit entfernten Dingen täuschen,
11 so gibt es gleichwohl doch manches andere, an dem schlichtweg nicht gezweifelt werden kann, obwohl
12 es aus ihnen geschöpft wird: wie etwa, daß ich jetzt hier bin, beim Feuer sitze, mit einem Wintermantel
13 bekleidet bin, dieses Papier mit meinen Händen berühre und dergleichen. Mit welcher Begründung
14 nämlich könnte bestritten werden, daß diese Hände und der gesamte Körper der meinige ist ? Es sei
15 denn, ich wollte mich mit ich weiß nicht welchen Kranken vergleichen, deren Gehirne ein solch
16 durchdringender Dampf aus schwarzer Galle zermürbt, daß sie hartnäckig versichern, sie seien Könige,
17 während sie doch ganz arme Schlucker sind, oder in Purpur gewandet, während sie doch nackt sind,
18 oder sie hätten einen Kopf aus Ton, oder sie seien allesamt Kürbisse, oder sie bestünden aus Glas. Aber
19 das sind Geistesranke, und ich erschiene mir selbst als nicht weniger verrückt, wenn ich irgendetwas
20 von diesen als Vorbild auf mich übertragen würde. Na großartig! Als ob ich nicht ein Mensch wäre, der
21 gewöhnlich nachts schläft, und dem in Träumen dasselbe widerfährt wie jenen wachenden
22 Geistesranken, oder zuweilen sogar noch weniger Wahrscheinliches! Wie oft nämlich bin ich nachts
23 im Schlaf von eben solchen Alltäglichkeiten überzeugt, wie etwa, daß ich hier bin, einen Mantel trage,
24 beim Feuer sitze – während ich doch entkleidet im Bett liege! Jetzt hingegen erblicke ich dieses Papier
25 gewiß mit wachenden Augen, dieser Kopf, den ich schüttele, ist nicht eingeschlafen, diese Hand strecke
26 ich absichtlich und wissentlich aus und nehme es sinnlich wahr. Einem Schlafenden würde dies nicht so
27 deutlich passieren. Fast ist es so, als ob ich mich nicht erinnern möchte, daß ich durch vergleichbare
28 Gedanken in Träumen sonst irregeführt worden bin.

29 Wenn ich aufmerksamer daran denke, sehe ich so unverhohlen, daß der Wachzustand niemals aufgrund
30 sicherer Anzeichen vom Traum unterschieden werden kann

(Descartes, 2020, S. 19-21)

Auszug aus: Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.

Mögliche Lösung: Arbeitsblatt 2.1.

2) wichtige Begriffe

3)

Zeile 1-7: Der Grund des Schreibens: Zweifel

Zeile 8-9: Bisherige Quelle der Erkenntnis: Sinne

Zeile 10: Die Sinne als problematische Quelle der Erkenntnis

Zeile 11-28: Die sinnliche Wahrnehmung: Descartes vs. Geisteskranke

Zeile 29-30: Traum vs. Wachsein

4) Welche Erkenntnisquelle ist nicht zuverlässig für den Menschen?

5) Was ist eine sichere Erkenntnisquelle?

Wie kann der Mensch eine sichere Erkenntnis erreichen?

6) Hauptaussage:

die Sinne als unsichere Erkenntnisquelle

7) Descartes` Zweifel an den Sinnen

8) Was ist eine sichere Quelle der Erkenntnis?

Wie kann überprüft werden, ob etwas eine sichere Erkenntnisquelle ist?

Ist das Leben der Menschen nur ein langer Traum?

3. Unterrichtseinheit (Descartes 2.0) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen erkennen, wie Descartes zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangt.

Feinziele:

Die Schüler:innen beschreiben Sophies Traum von Hilde und erkennen Sophies Problem.

Die Schüler:innen geben wieder, welche Disziplinen Descartes kritisiert hat.

Die Schüler:innen finden heraus, dass Descartes ein böser Geist getäuscht hat.

Die Schüler:innen erklären, wie Descartes seinen methodischen Zweifel überwinden konnte und den Rationalismus begründet hat.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Interaktionsform	Medien, Materialien
5 min	Sicherung (1)	Ergebnisbesprechung	L-S	Arbeitsblatt 2.1.
10 min	Hinführung (2)	1. Was siehst du? 2. Wer/Was könnte den Hauptcharakter in Zabus` (2022) Graphic Novel täuschen?	S-S-S	Zabus` (2022, S. 211, 213, 215-218) <i>Sophie`s World</i>
5 min	Hinführung (3)	Besprechung der Ergebnisse	L-S	Erwartungshorizont
5 min	kontrollierte Problem-lösungsphase (4)	1. Welche Disziplinen werden von Descartes kritisiert? 2. Wer täuschte den Philosophen, Descartes?	S S-S	Descartes` (2020, S. 22, 24-25) <i>Meditationen</i> , Arbeitsblatt 3.1.
5 min	Sicherung (5)	Besprechung der Textarbeit im Plenum	L-S	Erwartungshorizont Arbeitsblatt 3.1.
5 min	kontrollierte Problem-lösungsphase (6)	1. Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen? (BBC Radio 4, 2015) 2. Was ist Descartes` ontologischer Gottesbeweis? (PhilosophenUndDenker, 2011)	L-S	YouTube-Videos: https://www.youtube.com/watch?v=0A6UKoMcE10 https://www.youtube.com/watch?v=RDLaw-fNTS0&t=204s
15 min	Sicherung (7)	Lesepuzzle+ Kontext Descartes: <u>Schüler.in A:</u> S. 262, <u>B:</u> S. 263	S-S	Lahmer (2019a, S. 262-263)

Problemlösungsphase – 3. Unterrichtseinheit:

Leitfragen:

- 1. Was siehst du?**
- 2. Wer/Was könnte den Hauptcharakter in Zabus` (2022) Graphic Novel täuschen?**

Erwartungshorizont:

1. Was siehst du?

S. 211: Sophie gähnt und schläft anschließend im Gras

S. 213: Der Hauptcharakter in Zabus` (2022) Graphic Novel findet in der Wiese einen großen Buchstaben, ein H. Sophie blickt auf den Himmel und sieht folgenden Text geschrieben:

“THE DREAM OF ILDE” (Zabus, 2022, S. 213). Sophie kennt kein Mädchen, das Hilde heißt. Plötzlich sieht Sophie ein blondes Mädchen beim Hafen.

S. 215: Sophie steht auf einer Klippe. Dort steht ein Ganzkörperspiegel. Sie betrachtet sich im Spiegel und sieht nicht ihr eigenes Spiegelbild, sondern Hildes Spiegelbild. Sophie schreit:

“WHY AM I DREAMING ABOUT YOU?” (Zabus, 2022, S. 215). Sophie schlägt mit ihren Händen auf den Spiegel ein und das Glas bricht.

S. 216: Sophie hält eine Glasscherbe in ihrer Hand und sieht in dieser Scherbe Hildes Gesicht. Der Ganzkörperspiegel ist nicht mehr aus Glas. Der Rahmen des Spiegels ist schwarz gefärbt.

S. 217: Sophie geht durch den Ganzkörperspiegel und ist im freien Fall sichtbar. Sophie schreit. Am letzten Panel auf S. 217 sitzt Sophie erneut in der Wiese.

S. 218: Sophie sagt:“I`VE GOTTA FIGURE OUT WHAT`S GOING ON HERE...” (Zabus, 2022, S. 218).

2. Wer/Was könnte den Hauptcharakter in Zabus` (2022) Graphic Novel täuschen?

ein Traum/Alptraum

ein Geist, ein Dämon

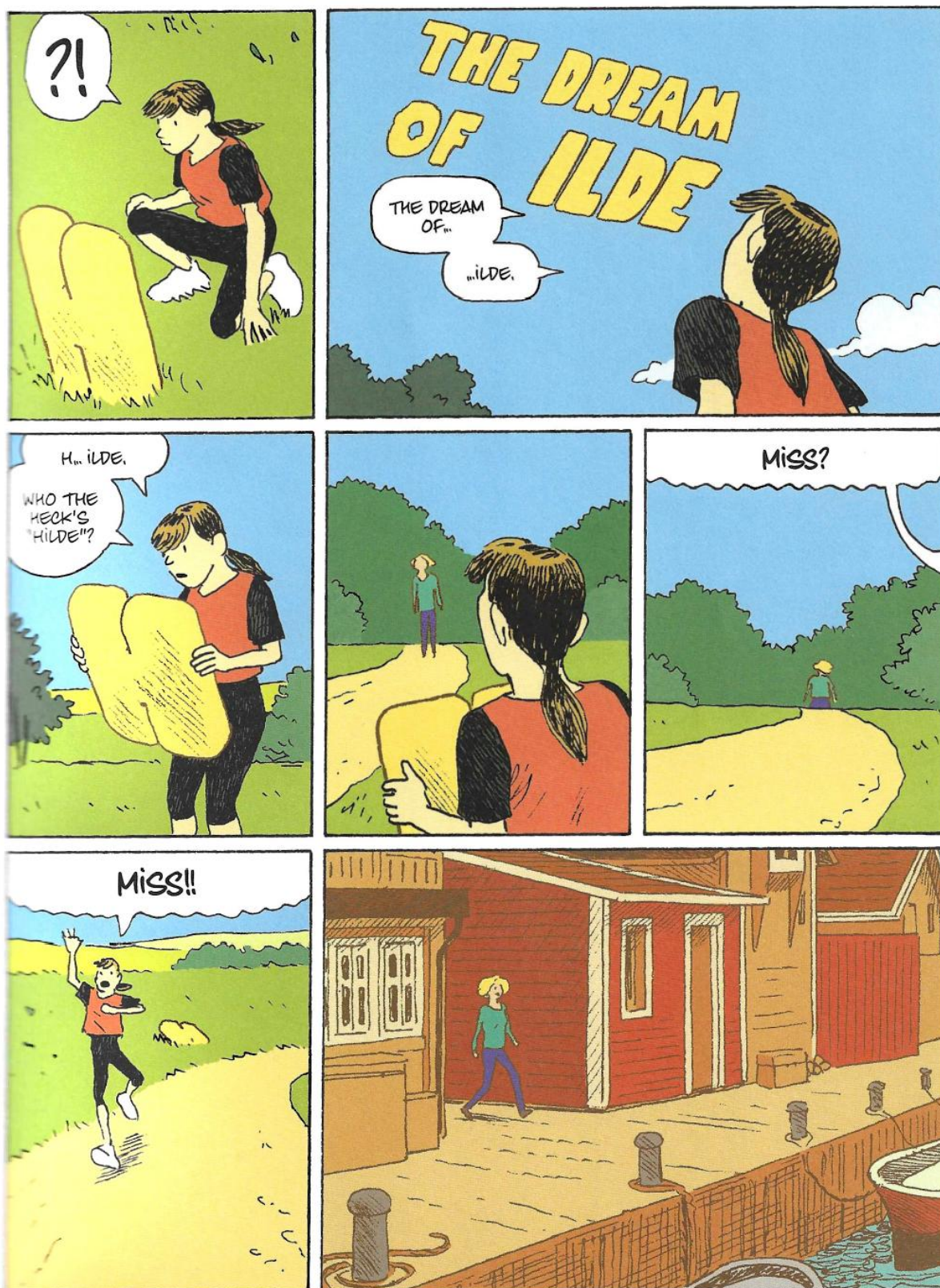
Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Abschnitte aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



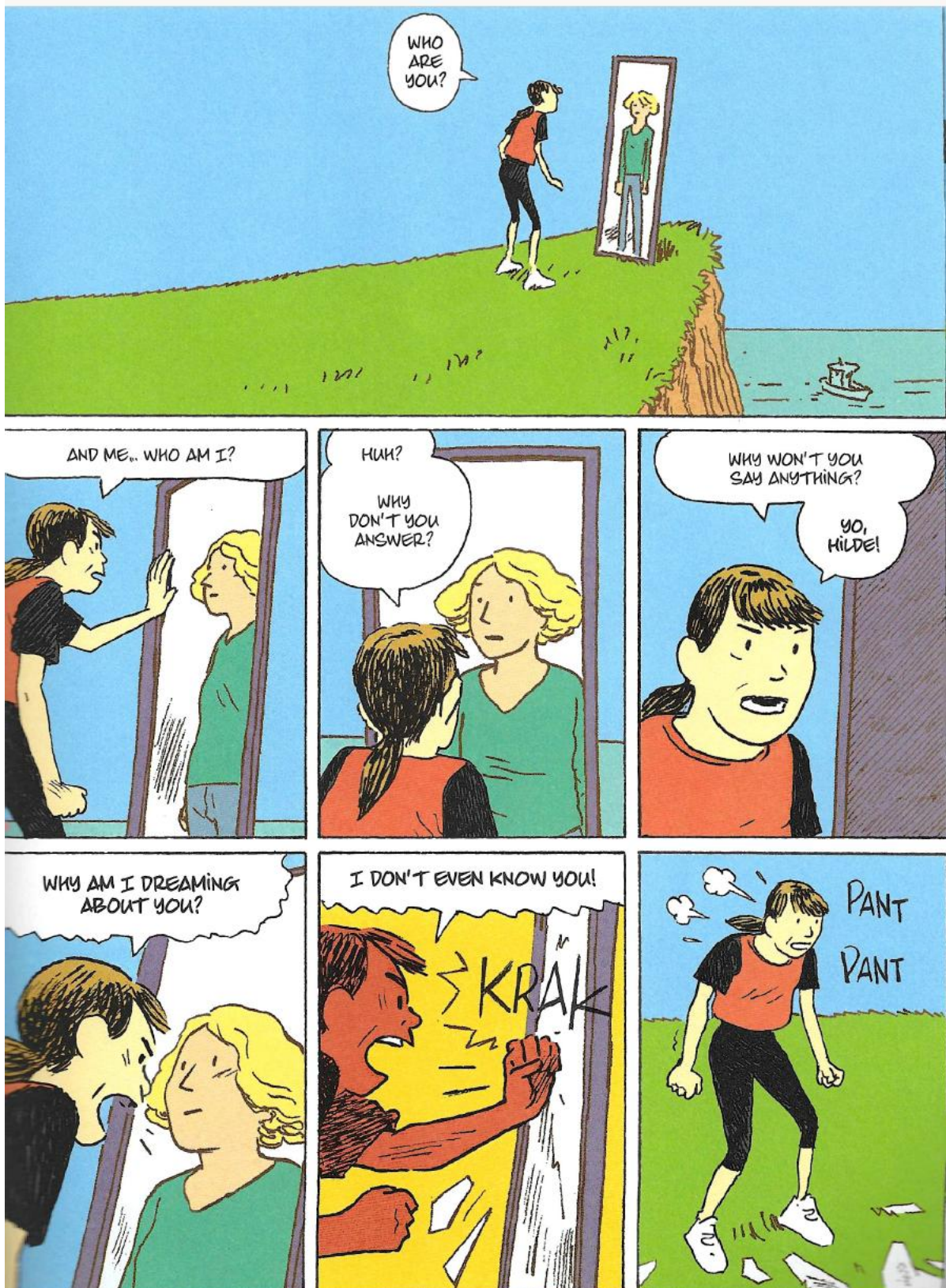
Zabus (2022, S. 211)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 213)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 215)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 216)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 217)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 218)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

1 Deswegen schließen wir daraus wohl nicht ganz zu Unrecht, daß zwar die Physik, die Astronomie, die
2 Medizin und alle anderen Disziplinen zweifelhaft sind, die von der Betrachtung zusammengesetzter
3 Dinge abhängen, daß jedoch die Arithmetik, die Geometrie und die anderen derartigen Disziplinen, die
4 einige der einfachsten und allgemeinsten Dinge abhandeln, etwas Sicheres und Unzweifelhaftes
5 enthalten, und zwar ganz gleichgültig, ob diese allgemeinsten Dinge in der dinglichen Natur nun
6 vorkommen oder nicht. Denn ob ich nun wache oder schlafe : zwei und drei miteinander addiert ergeben
7 fünf, und das Quadrat besitzt nicht mehr als vier Seiten ; und es scheint ganz unmöglich zu sein, daß so
8 transparente Wahrheiten in den Verdacht der Falschheit geraten.

9 Jedoch ist in meinem Geist eine bestimmte althergebrachte Meinung verankert, nämlich daß es
10 einen Gott gibt, der alles vermag, und von dem ich gerade so geschaffen bin, wie ich existiere. Woher
11 weiß ich aber, daß er nicht veranlaßt hat, daß es überhaupt keine Erde, keinen Himmel, kein
12 ausgedehntes Ding, keine Gestalt, keine Größe, keinen Ort gibt – und all dies mir trotzdem genau so
13 wie jetzt zu existieren scheint? [...] Vielleicht aber hat Gott nicht gewollt, mich so zu betrügen, es wird
14 nämlich gesagt, er sei äußerst gut. [...]

15 Ich will daher voraussetzen, nicht der wohlmeinendste Gott, die Quelle der Wahrheit, sondern
16 irgendein boshafter Genius, ebenso allmächtig wie verschlagen, setze all seine Hartnäckigkeit darein,
17 mich zu täuschen: ich werde meinen, der Himmel, die Luft, die Erde, die Farben, die Gestalten, die Töne
18 und die Gesamtheit alles Äußeren seien nichts anderes als Gaukeleien der Träume, durch die er meiner
19 Leichtgläubigkeit eine Falle gestellt hat.⁷ Ich werde mich selbst betrachten als ob ich keine Hände, keine
20 Augen, kein Fleisch, kein Blut, noch irgendeinen Sinn hätte, sondern als ob ich nur fälschlich vermutete,
21 dies alles zu besitzen. Ich werde hartnäckig in dieser Meditation verharren, und wenn es dann auch
22 außerhalb meines Einflusses liegt, irgendetwas Wahres zu erkennen, so liegt es andererseits doch wohl
23 innerhalb meines Einflusses, dem Falschen nicht zuzustimmen, und wenn ich mich mit standhaftem
24 Geist davor hüte, kann mir jener Betrüger nichts eingeben, und sei er noch so mächtig und verschlagen.
25 Aber dieses Vorhaben ist beschwerlich, und eine gewisse Trägheit zieht mich in das Alltagsleben
26 zurück. Ich bin wie ein Gefangener, der im Traum eine Freiheit lebt, die freilich bloß vorgestellt ist [...]

⁷ Obj. VII : 468, 23-26

(Descartes, 2020, S. 22, 24-25)

Auszug aus: Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.

Arbeitsblatt 3.1. zu Descartes` (2020, S. 22, 24-25) *Meditationen*

Meditation I, AT VII, 20-22

Methode: „(Text-)Test“ gemäß Wittschier (2016, S. 231)

1. Welche dieser Disziplinen werden von Descartes kritisiert? Kreuze die richtige(n) Antwort(en) an.

- a) Psychologie
- b) Medizin
- c) Physik
- d) Chemie
- e) Astronomie

2. Wer ist für die Täuschung des Philosophen verantwortlich?

- a) ein Geist
- b) Gott

Quellen:

Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.

Wittschier, M. (2016). Methoden der Textarbeit. In J. Pfister & P. Zimmermann (Hrsg.), *Neues Handbuch des Philosophieunterrichts* (S. 225-246). Haupt.

ERWARTUNGSHORIZONT ZU...

Descartes` (2020, S. 22, 24-25) *Meditationen*

Meditation I, AT VII, 20-22

1 Deswegen schließen wir daraus wohl nicht ganz zu Unrecht, daß zwar die **Physik**, die **Astronomie**, die
2 **Medizin** und alle anderen Disziplinen zweifelhaft sind, die von der Betrachtung zusammengesetzter
3 Dinge abhängen, daß jedoch die Arithmetik, die Geometrie und die anderen derartigen Disziplinen, die
4 einige der einfachsten und allgemeinsten Dinge abhandeln, etwas Sicheres und Unzweifelhaftes
5 enthalten, und zwar ganz gleichgültig, ob diese allgemeinsten Dinge in der dinglichen Natur nun
6 vorkommen oder nicht. Denn ob ich nun wache oder schlafe : zwei und drei miteinander addiert ergeben
7 fünf, und das Quadrat besitzt nicht mehr als vier Seiten ; und es scheint ganz unmöglich zu sein, daß so
8 transparente Wahrheiten in den Verdacht der Falschheit geraten.

9 Jedoch ist in meinem Geist eine bestimmte althergebrachte Meinung verankert, nämlich daß es
10 einen Gott gibt, der alles vermag, und von dem ich gerade so geschaffen bin, wie ich existiere. Woher
11 weiß ich aber, daß er nicht veranlaßt hat, daß es überhaupt keine Erde, keinen Himmel, kein
12 ausgedehntes Ding, keine Gestalt, keine Größe, keinen Ort gibt – und all dies mir trotzdem genau so
13 wie jetzt zu existieren scheint? [...] Vielleicht aber hat Gott nicht gewollt, mich so zu betrügen, es wird
14 nämlich gesagt, er sei äußerst gut. [...]

15 Ich will daher voraussetzen, nicht der wohlmeinendste Gott, die Quelle der Wahrheit, sondern
16 irgendein **boshafter Genius**, ebenso allmächtig wie verschlagen, setze all seine Hartnäckigkeit darein,
17 mich zu täuschen: ich werde meinen, der Himmel, die Luft, die Erde, die Farben, die Gestalten, die Töne
18 und die Gesamtheit alles Äußeren seien nichts anderes als Gaukeleien der Träume, durch die er meiner
19 Leichtgläubigkeit eine Falle gestellt hat.⁷ Ich werde mich selbst betrachten als ob ich keine Hände, keine
20 Augen, kein Fleisch, kein Blut, noch irgendeinen Sinn hätte, sondern als ob ich nur fälschlich vermutete,
21 dies alles zu besitzen. Ich werde hartnäckig in dieser Meditation verharren, und wenn es dann auch
22 außerhalb meines Einflusses liegt, irgendetwas Wahres zu erkennen, so liegt es andererseits doch wohl
23 innerhalb meines Einflusses, dem Falschen nicht zuzustimmen, und wenn ich mich mit standhaftem
24 Geist davor hüte, kann mir jener Betrüger nichts eingeben, und sei er noch so mächtig und verschlagen.
25 Aber dieses Vorhaben ist beschwerlich, und eine gewisse Trägheit zieht mich in das Alltagsleben
26 zurück. Ich bin wie ein Gefangener, der im Traum eine Freiheit lebt, die freilich bloß vorgestellt ist [...]

⁷ Obj. VII : 468, 23-26

(Descartes, 2020, S. 22, 24-25)

Auszug aus: Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.

YouTube-Videos (UE3):

1. Wie kann ich zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangen? (BBC Radio 4, 2015)

2. Was ist Descartes` ontologischer Gottesbeweis? (PhilosophenUndDenker, 2011)

BBC Radio 4. (2015, 17. Apr.). *Rene Descartes - "I think, therefore I am"* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0A6UKoMcE10>

PhilosophenUndDenker. (2011, 21. Feb.). *Der Gottesbeweis von Rene Descartes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RDLaw-fNTS0&t=204s>

3 | DESCARTES und die Fledermaus

Cogito,
ergo sum

Dualismus:
Leib-Seele

Fledermäuse

Kann ich ahnen, wie Fledermäuse denken?



René DESCARTES (1596–1650)

Bei PLATON finden sich ganz ähnliche Gedanken.

René DESCARTES wurde 1596 als Sohn eines niederen Adligen im Westen Frankreichs geboren. Im Alter von acht Jahren ging er auf eine Jesuitenschule, die er acht Jahre lang besuchte. Nachdem DESCARTES einige Jahre mit juristischen und medizinischen Studien verbracht hatte, ging er 1618 auf Reisen und beschäftigte sich mit den Arbeiten Galileo GALILEIS. Eines Nachts hatte er eine Art Erleuchtung, die ihn seine Lebensbestimmung erkennen ließ: eine einheitliche Naturwissenschaft auf mathematischer Basis zu errichten.

René DESCARTES ist ein Vertreter des klassischen Rationalismus. Dieser behauptet, dass die Vernunft die Quelle grundlegender Erkenntnisse sei. Unsere Sinne können uns in vielfältiger Weise täuschen. So scheint es, als gehe die Sonne auf und unter. Tatsächlich aber bewegt sich die Erde um die Sonne und dreht sich um sich selbst. Ziel des Rationalismus ist es, eine zuverlässigere Basis für wahre Erkenntnisse zu finden, als es die Beobachtung und die damit verbundene Erfahrung mit ihrem Wahrscheinlichkeitscharakter liefern.

Ich sehe ein Stück Wachs. Wenn ich es erhitze, verformt es sich, es verändert sich – und trotzdem: Ich erkenne es als Wachs. Die Erkenntnis dieses Identischen gründet jedoch nicht im Sehen, so DESCARTES, sondern ist einzig und allein eine Einsicht des Verstandes. Der Verstand bringt von sich aus die Erkenntnis des Ganzen, des Wesentlichen und Identischen hervor, während die Wahrnehmung inhaltliche Momente hinzuliefert.

3.1 Methode des Zweifels

Die Vorlage für Hilary PUTNAMS Idee vom *Gehirn im Tank* (S.261) lieferte die Geschichte vom bösen Dämon (*genius malignus*). DESCARTES versuchte, die menschliche Erkenntnis auf einem unerschütterlichen Fundament zu errichten.

Lahmer (2019a, S. 262)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

So will ich denn annehmen, dass nicht der allmächtige Gott, die Quelle aller Wahrheit, sondern dass irgendein böser Geist, der zugleich mächtig und verschlagen ist, all seinen Fleiß daran gewendet habe, mich zu täuschen; ich will glauben: Himmel, Luft, Erde, Gestalten, Farben, Töne und alle Außendinge seien nichts als das täuschende Spiel von Träumen, durch die dieser Dämon meiner Leichtgläubigkeit Fallen stellt. Mich selbst will ich so ansehen, als hätte ich keine Hände, keine Augen, kein Fleisch, kein Blut, überhaupt keine Sinne, sondern glaubte nur fälschlich, dieses alles zu besitzen. [...] Während ich so denken wollte, dass alles falsch sei, bemerkte ich sogleich, dass es notwendig erforderlich war, dass ich, der ich dachte, etwas sei. Da ich mir darüber klar wurde, dass diese Wahrheit – „Ich denke, also bin ich“ – so fest und so sicher war, dass selbst die überspanntesten Annahmen der Skeptiker nicht imstande wären, sie zu erschüttern, so urteilte ich, dass ich sie unbedenklich als erstes Prinzip der von mir gesuchten Philosophie annehmen konnte. (Vgl. DESCARTES 1986, S. 79, gekürzt)

Nach der Wahrheit des Erkennens kann man nach DESCARTES legitimerweise nur fragen, wenn man einen sicheren Ausgangspunkt im Erkennen hat, der keiner Täuschung unterliegt. Die Wahrnehmung kann das nicht sein, denn sie unterliegt vielen Täuschungen.

- Zunächst muss ich skeptisch sein, ich darf niemandem und nichts trauen: Ich muss alles radikal bezweifeln, ich nehme den Standpunkt des Skeptizismus ein: *Dubito, ergo sum* (ich zweifle, also bin ich).
- Ich kann alles bezweifeln, nur eines nicht, nämlich womit ich zweifle. Dieses sichere Fundament ist das denkende Ich, die *res cogitans*: Ich kann alles bezweifeln, nur nicht, dass ich denke; die Voraussetzung des Zweifels kann ich nicht bezweifeln, daher gilt als unbezweifelbares Fundament meiner Erkenntnis und als unerschütterliche Wahrheit *Cogito, ergo sum* (ich denke, also bin ich).
- Die *res cogitans* (das denkende Ich) korrespondiert mit der *res extensa*, der ausgedehnten Substanz, der Körperwelt, der Welt der Objekte.

Die Auffassung, dass das denkende Ich allein wirklich sei und die gesamte Außenwelt (möglicherweise) ein bloßer Traum sei, wird *Solipsismus* (lat. „solus“ = allein, „ipse“ = selbst) genannt. Nur das eigene Ich existiert. Nichts außerhalb des eigenen Bewusstseins existiert.

Der Mensch macht zwar ständig die Erfahrung der Unvollkommenheit und des Irrtums, doch in seinem Denken selbst gibt es auch die Vorstellung der Vollkommenheit. Diese Vorstellung kann er jedoch nicht aus sich selbst entwickeln, da in seiner Welt Vollkommenheit nicht vorkommt. Sie muss ihm von einem vollkommenen Wesen, also von Gott, eingepflanzt worden sein.

Ich bezweifle alles.



Was kann ich nicht bezweifeln?



Womit ich zweifle.



Womit zweifle ich?



Mit dem denkenden Ich.



Folglich: Ich denke, also bin ich.

Lahmer (2019a, S. 263)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

4. Unterrichtseinheit (Aristoteles) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen erkennen, wie Aristoteles zur wahren (sicheren) Erkenntnis gelangt. (Rolle der Sinne/ Erfahrung)

Feinziele:

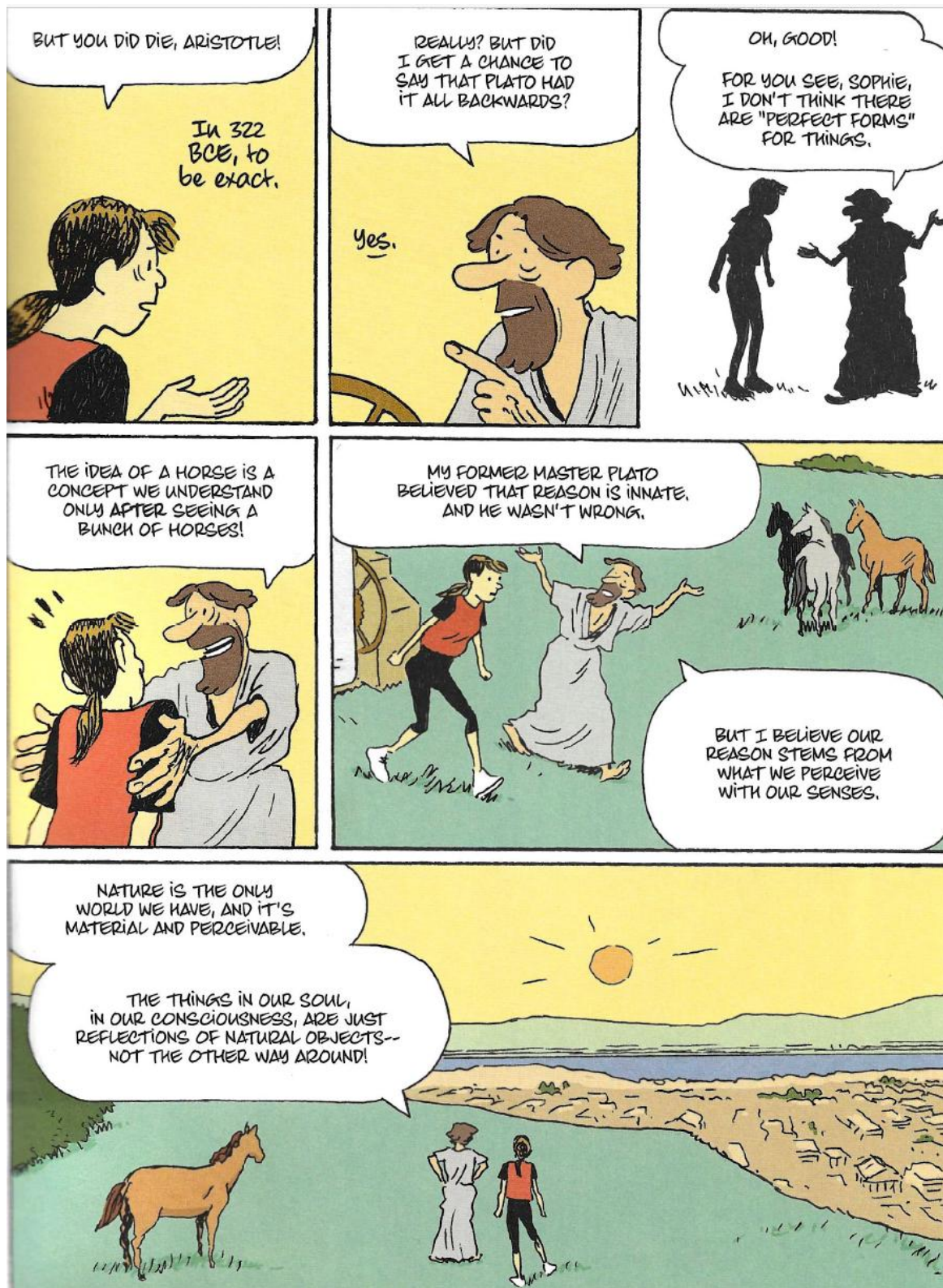
Die Schüler:innen berichten über Aristoteles` Leben und seine Ursachenlehre.

Die Schüler:innen erkennen, welche Ursachen auf S. 135 in Zabus` (2022) Graphic Novel ausgelassen wurden.

Die Schüler:innen vergleichen den Empirismus und den Rationalismus.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Interaktionsform	Medien, Materialien
5 min	Problematisierung (1)	Wie gelangt Aristoteles zur Erkenntnis?	S-S	Zabus` (2022, S. 133) <i>Sophie`s World</i>
5 min	Problematisierung (2)	Besprechung der Ergebnisse	L-S	
15 min	kontrollierte Problem-lösungsphase (3)	1. Was wird über Aristoteles` Leben berichtet? 2. Was bedeutet der Begriff <i>Tabula rasa</i>? 3. Wie gelangt Aristoteles zur wahren (sicheren) Erkenntnis? 4. Was wird über den Rationalismus geschrieben? 5. Welche Ursachen unterscheidet Aristoteles?	S S-S	Lahmer (2019, S. 268-270), AB 4
10 min	Festigung (4)	Besprechung der Textarbeit im Plenum	L-S	Erwartungshorizont 4
10 min	Transfer (5)	Welche Ursachen werden auf S. 135 in Zabus` (2022) Graphic Novel nicht genannt?	L-S	Zabus` (2022, S. 135) <i>Sophie`s World</i>
5 min	Festigung (6)	Inwiefern unterscheiden sich der <i>Empirismus</i> und der <i>Rationalismus</i>?	L-S	YouTube-Video: https://www.youtube.com/watch?v=6S20klAH32o&t=104s

Seite aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 133)

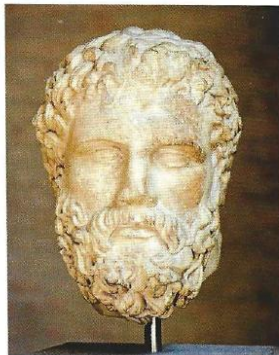
Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

4 | Empirismus: Wie kommt die Welt ins Gehirn?



Im Gegensatz zum klassischen Rationalismus, der davon ausgeht, dass die Vernunft die Quelle grundlegender Erkenntnisse sei, behauptet der *klassische Empirismus*, dass der Mensch als *Tabula rasa* (unbeschriebenes Blatt) auf die Welt kommt, alles durch Erfahrung lernt und letztlich als ein in sich geschlossenes System alles aus sich hervorbringt und kreiert.

4.1 ARISTOTELES



ARISTOTELES (384–322 v. Chr.)

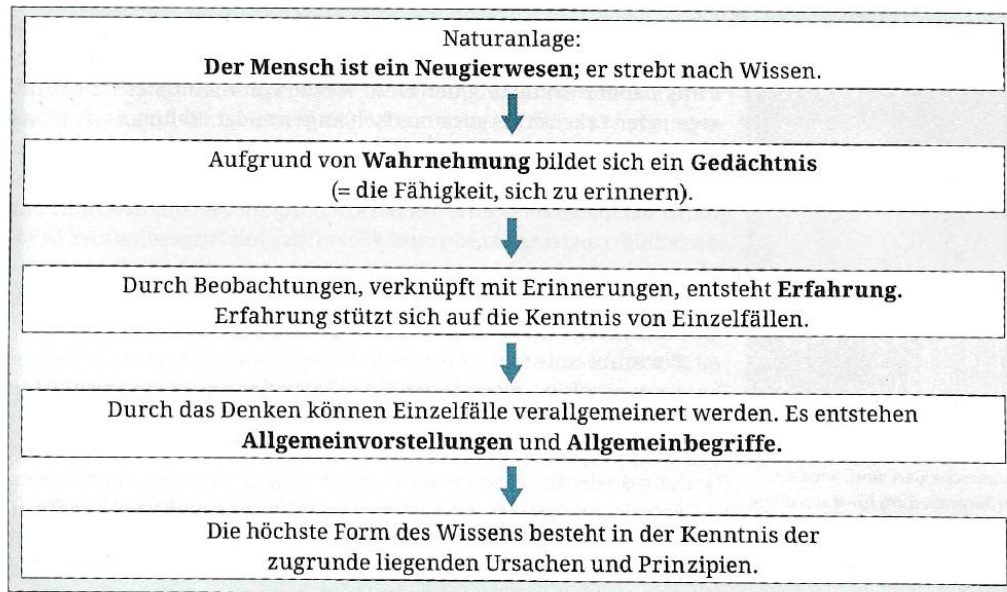
ARISTOTELES wurde in Makedonien (Griechenland) geboren, wo sein Vater Leibarzt des Königs war. Er ging im Jahr 367 v. Chr. nach Athen, um an PLATONS Akademie zu studieren. In den zwanzig Jahren, die er dort blieb, entwickelte er eigene philosophische Auffassungen, die von denen seines Lehrers insofern abwichen, als für ARISTOTELES die Erfahrung eine viel wichtigere Rolle spielte als für PLATON. 343 v. Chr. wurde ARISTOTELES Lehrer und Erzieher des 13-jährigen ALEXANDERS, später ALEXANDER der Große. Acht Jahre lang war ARISTOTELES in Makedonien tätig. Dann kehrte er nach Athen zurück und gründete seine eigene Schule, den *Peripatos*.

Stufen der Erkenntnis

Die Unterschiede in den philosophischen Grundpositionen zwischen PLATON und ARISTOTELES sind am deutlichsten sichtbar, wenn man sich den Erkenntnisprozess vor Augen hält. Nach ARISTOTELES streben alle Menschen von Natur aus nach Wissen. Aufgrund seines Gedächtnisses hat der Mensch die Fähigkeit, sich an Dinge zu erinnern. Wenn nun Erinnerung mit dem Denkvermögen kombiniert wird, entsteht die Erfahrung. Aus der Kombination vieler Erfahrungen entstehen sukzessive ein theoretisches Wissen und ein fachspezifisches Können.

Lahmer (2019a, S. 268)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.



Bei ARISTOTELES tritt die Erfahrung als selbstständige Erkenntnisquelle in den Vordergrund: *von der Empirie zur Theorie*.

Derjenige, der ein fachspezifisches Können beherrscht, ist weiser als der Erfahrene, derjenige, der eine theoretische Wissenschaft beherrscht, ist weiser als derjenige, der eine *Techne* beherrscht. Schließlich ist klar, dass Weisheit (die höchste Form des Wissens) eine Wissenschaft ist, die es mit gewissen Ursachen und Prinzipien zu tun hat. Da wir nun diese Wissenschaft suchen, ist zu überlegen, um welche Ursachen bzw. Prinzipien es jener Wissenschaft namens Weisheit geht. Zunächst nehmen wir an, der Weise wisse alles im Ganzen, soweit das überhaupt möglich ist, ohne dabei jedes Detail zu kennen. Ferner halten wir den für einen Weisen, der das schwer Zugängliche erkennen kann, das den Menschen nicht mühelos verständlich ist. Denn die Wahrnehmungsfähigkeit ist allen gemeinsam, daher leicht und untypisch für den Weisen. Überdies schreiben wir in jeder Wissenschaft dem mehr Weisheit zu, der präziser ist und Ursachen besser erklären kann. Außerdem meinen wir, dass diejenige Wissenschaft, die man um ihrer selbst willen und nur wegen des Wissens erstrebt, eher Weisheit ist als die, die man um ihrer Nutzeffekte willen betreibt. [...]

Das im höchsten Sinne Wissbare sind die Prinzipien und die Ursachen, denn durch diese und aus diesen wird alles andere erkannt. (ARISTOTELES, *Metaphysik*, 980a–982b, gekürzt)

Techne = fachliches Können

Es ist schwierig, das Allgemeine und Abstrakte zu erkennen, weil es von der Sinneswahrnehmung am weitesten entfernt ist.

Lahmer (2019a, S. 269)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Ursachen – Aristoteles (Schulbuch):

270

| 10 | Erkenntnis

Ursachenlehre

Das Prinzip der Kausalität (die Verknüpfung von Ursache und Wirkung bei der Erklärung der Welt) wurde von ARISTOTELES als Grundlage jeder Erkenntnis systematisch angewendet. Nehmen wir einen Marmorblock als unseren Stoff. Er ist potenziell (der Möglichkeit nach) eine Säule oder eine Tischplatte. Die fertiggestellte Statue ist dann beispielsweise eine Verwirklichung dieser Potenzialität. Für die Erklärung eines konkreten Prozesses sind insgesamt vier Ursachen zu bedenken, hier am Beispiel Tempel:

- **Stoffursache (causa materialis):** Woraus ist der Tempel hergestellt? Aus Baustoffen wie Marmor etc.
- **Formursache (causa formalis):** Was ist die Charakteristik eines Tempels? Die Charakteristik des Tempels, also seine Form, ist in einem Bauplan abgebildet.
- **Wirkursache (causa efficiens):** Wie und wodurch wird der Tempel hergestellt? Die Angabe der bewirkenden Ursache bezieht sich zum Beispiel auf die Leistung der Arbeiter und der verwendeten Maschinen.
- **Zweckursache (causa finalis):** Was ist der Zweck des Tempels? Der Zweck liegt darin, ein Wohnhaus für die Götter zu sein. ARISTOTELES betrachtet die Zweckursache als die wichtigste, sie beinhaltet oft auch die Formursache. So bestimmt der Zweck des Tempels auch seine Form, nämlich die Planung einer Cella (eines Innenraums), in der das Kultbild aufgestellt wird.

Während die Ursachen für Artefakte relativ einfach zu unterscheiden sind, wird die Differenzierung für Naturdinge komplizierter. ARISTOTELES führt hier den Begriff der Entelechie (griech.: den Zweck in sich haben) ein. Entelechie ist eine dem Organismus innewohnende Kraft, die ihm Selbstverwirklichung ermöglicht.

Aufgaben

1. Ursachen zu Artefakten

Finden Sie zu *Holz* vier Ursachen.

2. Ursachen zu Lebewesen

Finden Sie – spekulativ – zu *Mensch* vier Ursachen.

3. Ursachen und Lebensweltbezug

Denken Sie an eine für Sie komplexe Anforderung, das könnte eine schulische Herausforderung sein, die Bewerbung für einen Ferienjob, ein Familienkonflikt etc. Beschreiben Sie die von Ihnen gewählte Herausforderung, indem Sie die äußeren Umstände (vergleichbar der Stoffursache), Sachzwänge (vergleichbar der Formursache), Motivation (vergleichbar der Wirkursache) und Absichten (vergleichbar der Zweckursache) differenzieren.

4. Das Identische

Analysieren Sie das folgende Beispiel. Welche Ursachen sind primär dafür verantwortlich, dass wir einen konkreten Zug trotz Veränderungen als solchen identifizieren können?

Zwischen Wien und Salzburg verkehrt täglich der „Wiener Philharmoniker“ auf der sogenannten Westbahnstrecke. Alle zwanzig Jahre werden auf dieser Strecke die Schwellen, der Schotter, die Gleise, aber auch die Lokomotiven und die Waggons ausgewechselt. Ist es noch immer der gleiche Zug und die gleiche Bahn?

Lahmer (2019a, S. 270)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Arbeitsblatt 4 – Aristoteles:

Markiert wichtige Punkte im Text:

1. Was wird über **Aristoteles` Leben** berichtet?
2. Was bedeutet der Begriff **Tabula rasa?**
3. **Wie gelangt Aristoteles zur wahren (sicheren) Erkenntnis?**
4. Was wird über den **Rationalismus** berichtet?
5. Welche **Ursachen** unterscheidet Aristoteles?

Text:

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Erwartungshorizont - Arbeitsblatt 4: (siehe Markierungen)

Kontextinformationen + Philosophie – Aristoteles (Schulbuch):

268

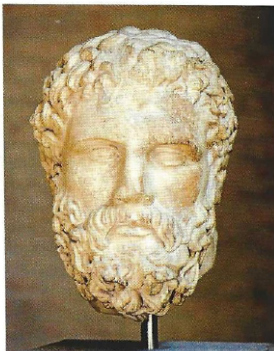
| 10 | Erkenntnis

4 | Empirismus: Wie kommt die Welt ins Gehirn?



Im Gegensatz zum klassischen Rationalismus, der davon ausgeht, dass die Vernunft die Quelle grundlegender Erkenntnisse sei, behauptet der klassische Empirismus, dass der Mensch als Tabula rasa (unbeschriebenes Blatt) auf die Welt kommt, alles durch Erfahrung lernt und letztlich als ein in sich geschlossenes System alles aus sich hervorbringt und kreiert.

4.1 ARISTOTELES



ARISTOTELES (384–322 v. Chr.)

ARISTOTELES wurde in Makedonien (Griechenland) geboren, wo sein Vater Leibarzt des Königs war. Er ging im Jahr 367 v. Chr. nach Athen, um an PLATONS Akademie zu studieren. In den zwanzig Jahren, die er dort blieb, entwickelte er eigene philosophische Auffassungen, die von denen seines Lehrers insofern abwichen, als für ARISTOTELES die Erfahrung eine viel wichtigere Rolle spielte als für PLATON. 343 v. Chr. wurde ARISTOTELES Lehrer und Erzieher des 13-jährigen ALEXANDERS, später ALEXANDER der Große. Acht Jahre lang war ARISTOTELES in Makedonien tätig. Dann kehrte er nach Athen zurück und gründete seine eigene Schule, den Peripatos.

Stufen der Erkenntnis

Die Unterschiede in den philosophischen Grundpositionen zwischen PLATON und ARISTOTELES sind am deutlichsten sichtbar, wenn man sich den Erkenntnisprozess vor Augen hält. Nach ARISTOTELES streben alle Menschen von Natur aus nach Wissen. Aufgrund seines Gedächtnisses hat der Mensch die Fähigkeit, sich an Dinge zu erinnern. Wenn nun Erinnerung mit dem Denkvermögen kombiniert wird, entsteht die Erfahrung. Aus der Kombination vieler Erfahrungen entstehen sukzessive ein theoretisches Wissen und ein fachspezifisches Können.

Lahmer (2019a, S. 268)

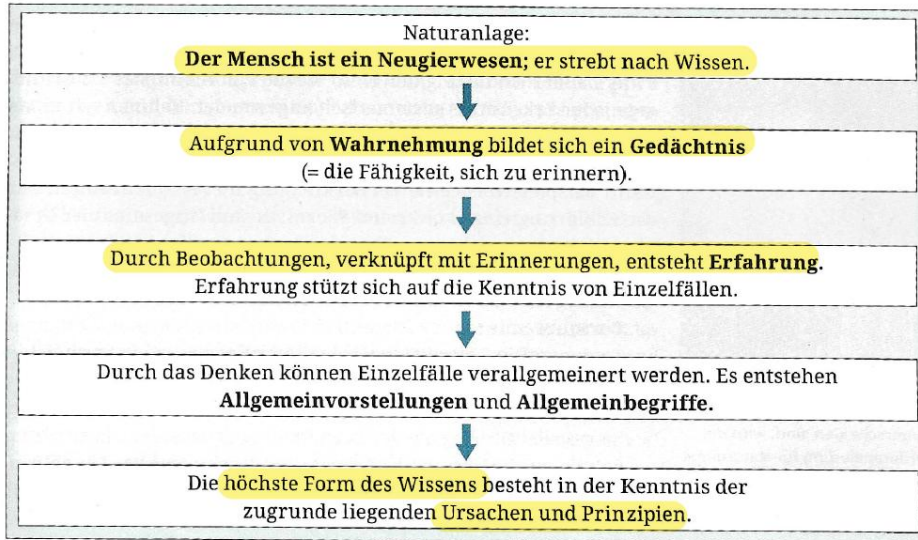
Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Erwartungshorizont - Arbeitsblatt 4: (siehe Markierungen)

Text – Aristoteles (Schulbuch):

| 10 | Erkenntnis

269



Bei ARISTOTELES tritt die Erfahrung als selbstständige Erkenntnisquelle in den Vordergrund: von der Empirie zur Theorie.

Derjenige, der ein fachspezifisches Können beherrscht, ist weiser als der Erfahrene, derjenige, der eine theoretische Wissenschaft beherrscht, ist weiser als derjenige, der eine Techne beherrscht. Schließlich ist klar, dass Weisheit (die höchste Form des Wissens) eine Wissenschaft ist, die es mit gewissen Ursachen und Prinzipien zu tun hat. Da wir nun diese Wissenschaft suchen, ist zu überlegen, um welche Ursachen bzw. Prinzipien es jener Wissenschaft namens Weisheit geht. Zunächst nehmen wir an, der Weise wisse alles im Ganzen, soweit das überhaupt möglich ist, ohne dabei jedes Detail zu kennen. Ferner halten wir den für einen Weisen, der das schwer Zugängliche erkennen kann, das den Menschen nicht mühelos verständlich ist. Denn die Wahrnehmungsfähigkeit ist allen gemeinsam, daher leicht und untypisch für den Weisen. Überdies schreiben wir in jeder Wissenschaft dem mehr Weisheit zu, der präziser ist und Ursachen besser erklären kann. Außerdem meinen wir, dass diejenige Wissenschaft, die man um ihrer selbst willen und nur wegen des Wissens erstrebt, eher Weisheit ist als die, die man um ihrer Nutzeffekte willen betreibt. [...]

Das im höchsten Sinne Wissbare sind die Prinzipien und die Ursachen, denn durch diese und aus diesen wird alles andere erkannt. (ARISTOTELES, Metaphysik, 980a–982b, gekürzt)

Techne = fachliches Können

Es ist schwierig, das Allgemeine und Abstrakte zu erkennen, weil es von der Sinneswahrnehmung am weitesten entfernt ist.

Lahmer (2019a, S. 269)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Erwartungshorizont - Arbeitsblatt 4: (siehe Markierungen)

Ursachen – Aristoteles (Schulbuch):

270

| 10 | Erkenntnis

Ursachenlehre

Das Prinzip der Kausalität (die Verknüpfung von Ursache und Wirkung bei der Erklärung der Welt) wurde von ARISTOTELES als Grundlage jeder Erkenntnis systematisch angewendet. Nehmen wir einen Marmorblock als unseren Stoff. Er ist potenziell (der Möglichkeit nach) eine Säule oder eine Tischplatte. Die fertiggestellte Statue ist dann beispielsweise eine Verwirklichung dieser Potenzialität. Für die Erklärung eines konkreten Prozesses sind insgesamt vier Ursachen zu bedenken, hier am Beispiel Tempel:

— **Stoffursache (causa materialis):** Woraus ist der Tempel hergestellt? Aus Baustoffen wie Marmor etc.

— **Formursache (causa formalis):** Was ist die Charakteristik eines Tempels? Die Charakteristik des Tempels, also seine Form, ist in einem Bauplan abgebildet.

— **Wirkursache (causa efficiens):** Wie und wodurch wird der Tempel hergestellt? Die Angabe der bewirkenden Ursache bezieht sich zum Beispiel auf die Leistung der Arbeiter und der verwendeten Maschinen.

— **Zweckursache (causa finalis):** Was ist der Zweck des Tempels? Der Zweck liegt darin, ein Wohnhaus für die Götter zu sein. ARISTOTELES betrachtet die Zweckursache als die wichtigste, sie beinhaltet oft auch die Formursache. So bestimmt der Zweck des Tempels auch seine Form, nämlich die Planung einer Cella (eines Innenraums), in der das Kultbild aufgestellt wird.

Während die Ursachen für Artefakte relativ einfach zu unterscheiden sind, wird die Differenzierung für Naturdinge komplizierter. ARISTOTELES führt hier den Begriff der Entelechie (griech.: den Zweck in sich haben) ein. Entelechie ist eine dem Organismus innewohnende Kraft, die ihm Selbstverwirklichung ermöglicht.

Aufgaben

1. Ursachen zu Artefakten

Finden Sie zu *Holz* vier Ursachen.

2. Ursachen zu Lebewesen

Finden Sie – spekulativ – zu *Mensch* vier Ursachen.

3. Ursachen und Lebensweltbezug

Denken Sie an eine für Sie komplexe Anforderung, das könnte eine schulische Herausforderung sein, die Bewerbung für einen Ferienjob, ein Familienkonflikt etc. Beschreiben Sie die von Ihnen gewählte Herausforderung, indem Sie die äußeren Umstände (vergleichbar der Stoffursache), Sachzwänge (vergleichbar der Formursache), Motivation (vergleichbar der Wirkursache) und Absichten (vergleichbar der Zweckursache) differenzieren.

4. Das Identische

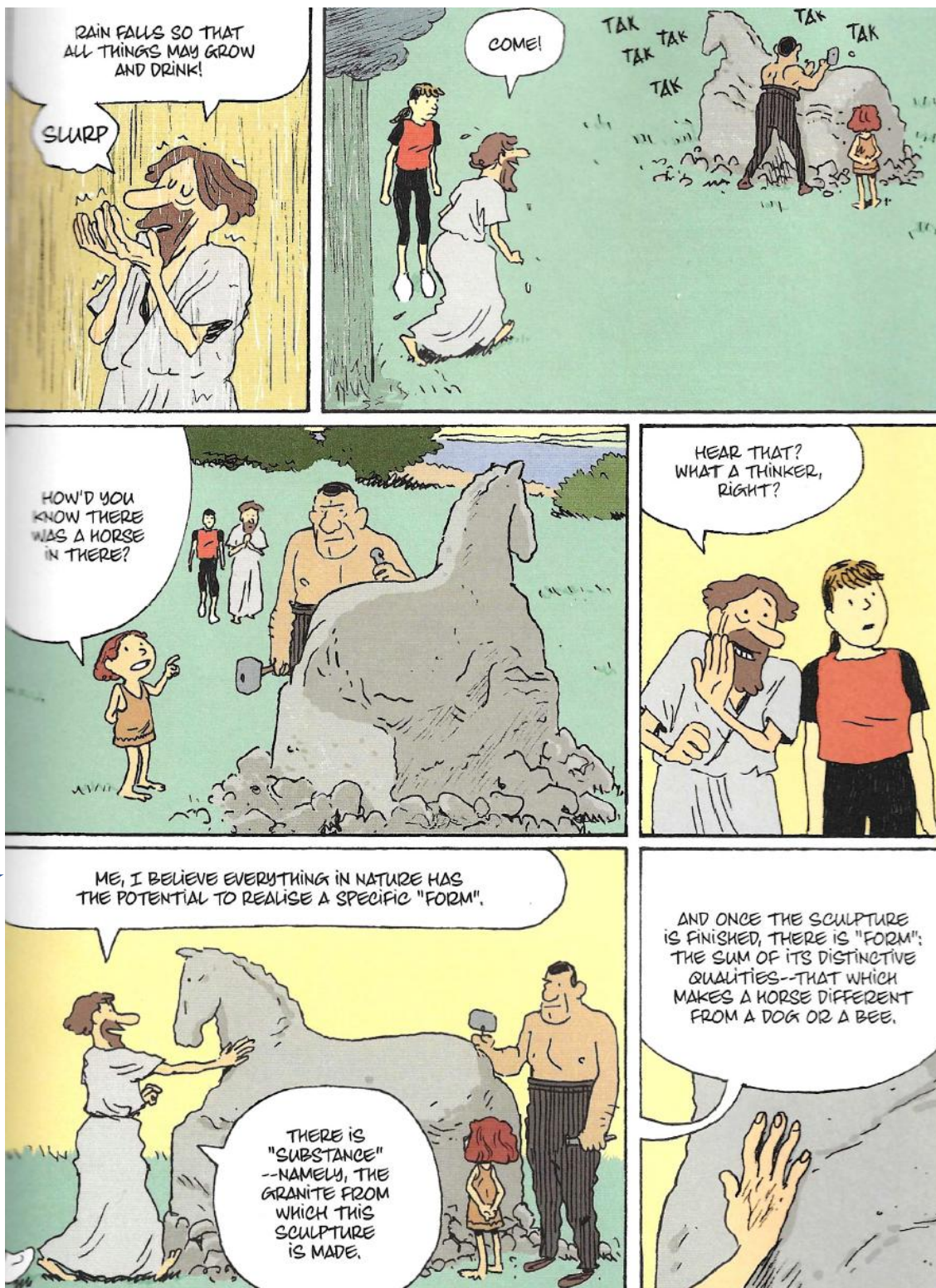
Analysieren Sie das folgende Beispiel. Welche Ursachen sind primär dafür verantwortlich, dass wir einen konkreten Zug trotz Veränderungen als solchen identifizieren können?

Zwischen Wien und Salzburg verkehrt täglich der „Wiener Philharmoniker“ auf der sogenannten Westbahnstrecke. Alle zwanzig Jahre werden auf dieser Strecke die Schwellen, der Schotter, die Gleise, aber auch die Lokomotiven und die Waggons ausgewechselt. Ist es noch immer der gleiche Zug und die gleiche Bahn?

Lahmer (2019a, S. 270)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Seite aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 135)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

YouTube-Video (UE 4): ab 0.00

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=6S20klAH32o&t=104s>

Quelle:

PhiloGramm. (2017, 12. März). *Rationalismus und Empirismus*” [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=6S20klAH32o&t=104s>

5. Unterrichtseinheit (Sophie, Platon und das Höhlengleichnis) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen erkennen den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein.

Feinziele:

Die Schüler:innen beschreiben, wie das Höhlengleichnis in Zabus` (2022) *Graphic Novel* dargestellt wird.

Die Schüler:innen berichten über Platon`s (2013a) *Höhlengleichnis*. (Höhle: Gefangene in der Scheinwelt, außerhalb der Höhle: Wirklichkeit)

Die Schüler:innen stellen das Höhlengleichnis in einem Standbild dar.

Die Schüler:innen deuten das Höhlengleichnis. (Feuer, Sonne, etc.)

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Interaktionsform	Medien, Materialien
5 min	Hinführung (1)	1. Was passiert auf den S. 98-99 in Zabus` (2022) <i>Graphic Novel</i>? 2. Was stellt die Höhle/Welt außerhalb der Höhle dar?	S-S	Zabus` (2022, S. 98-99) <i>Sophie`s World</i>
5 min	Hinführung (2)	Besprechung der Ergebnisse	L-S	Erwartungshorizont
10 min	kontrollierte Problem-lösungsphase (3)	1. Was berichtet Platon in seinem Höhlengleichnis? 2. Was ist der Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein? (Außenwelt vs. Höhle) 3. Welches philosophische Problem wird im Gleichnis angesprochen? (Un-) Bildung	S S-S	Nr. 1+2+3 auf Arbeitsblatt 5.1., Platons (2013a, S. 420-423) <i>Politeia</i>
5 min	Sicherung (4)	Besprechung der Textarbeit im Plenum	L-S	Erwartungshorizont Arbeitsblatt 5.1.
10 min	Sicherung (5)	Standbild – Höhlengleichnis	S-S-S	Nr. 4 auf Arbeitsblatt 5.1.
15 min	Sicherung und Transfer (6)	Wie kann die Höhle und die Außenwelt gedeutet werden? (Leseauftrag+Aufgabe S.260/4)	S	Lahmer (2019a, S. 259, 260), Lösung: Lahmer (2019b, S. 24)

Problemerarbeitungsphase – 5. Unterrichtseinheit:

Leitfragen – Höhlengleichnis:

1. Was passiert auf S. 98-99 in Zabus` (2022) *Graphic Novel*?
 2. Was stellt die Höhle/Welt außerhalb der Höhle dar?
-

Erwartungshorizont: (mögliche Antworten der Schüler:innen)

1. Was passiert auf den S. 98-99 in Zabus` (2022) *Graphic Novel*?

Sophie und ein alter Mann (im Laufe der Unterrichtseinheit erfahren die Schüler:innen, dass der alte Mann Platon ist) sind in einer Höhle. Es gibt vier Menschen in der Höhle, die Gegenstände tragen. In der Höhle befinden sich auch Menschen, die gefesselt auf dem Boden sitzen. Diese gefangenen Menschen sehen nur Schattenbilder, aber nicht die Realität. Der alte Mann erzählt Sophie, dass es sich um ein Gleichnis handelt. In seinem Gleichnis hat eine Person eine spezielle Rolle, denn der alte Mann (Platon) erzählt: “IN MY ALLEGORY, THE PHILOSOPHER HAS MANAGED TO FREE HIMSELF FROM THE WORLD OF THE CAVE“ (Zabus, 2022, S. 99).

2. Was stellt die Höhle/Welt außerhalb der Höhle dar?

a) Was stellt die Welt außerhalb der Höhle dar?

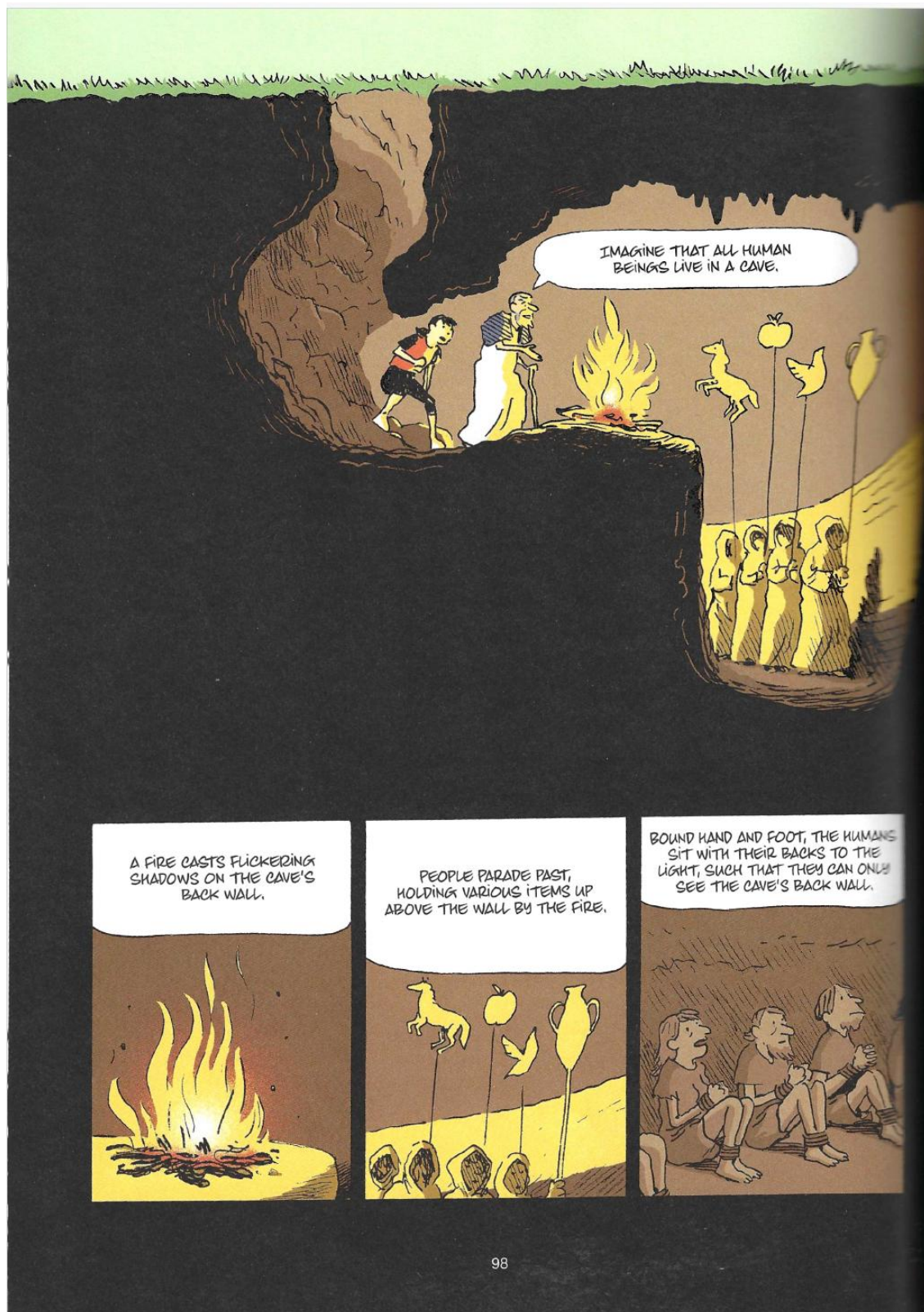
Freiheit, Wirklichkeit

b) Was stellt die Höhle dar?

Täuschung, Scheinwelt, wie wir unsere Welt mit den Sinnen wahrnehmen (aber nicht mit der Vernunft)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero

Abschnitte aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 98)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 99)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero

Problemlösungsphase – fünfte Unterrichtseinheit:

Arbeitsblatt 5.1.: Platons *Höhlengleichnis*

1. Lies die Seiten 420-423 in Platons (2013a) *Politeia*.
(= Pl. Rep. 514a.1-517a.8)
2. Vergebe den Abschnitten (106a und 106b) aus Platons (2013a) *Politeia* passende Überschriften.¹
3. Markiere dir Antworten zu den Leitfragen im Text und erstelle Notizen bei Bedarf.
 - A. Was berichtet Platon in seinem Höhlengleichnis?
 - B. Was ist der Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?
 - C. Welches philosophische Problem wird im Gleichnis angesprochen?
4. Standbild: Versucht das *Höhlengleichnis* in der Gruppe darzustellen.
 - 4.1. Planung des Standbildes
Eine Person pro Gruppe darf sich bewegen. Diese Person verlässt die Höhle.
 - 4.2. Präsentiert euer Standbild der Lehrkraft.

Quellen:

- Geiß, P. G. (2017). *Fachdidaktik Philosophie: Kompetenzorientiertes Unterrichten und Prüfen in der gymnasialen Oberstufe*. Verlag Barbara Budrich.
- Platon. (2013a). *Politeia*. In B. König (Hg.), *Platon SÄMTLICHE WERKE Bd. 2: Lysis, Symposion, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros* (34. Aufl., S. 195-538). Rowohlt Taschenbuch Verlag.

¹ Aufgabenstellung; in Anlehnung an Geiß (2017)

106. a) [...]

1 Nächst dem, sprach ich, vergleiche dir unsere Natur in bezug auf Bildung und Unbildung folgendem
2 Zustände. Sieh nämlich Menschen wie in einer unterirdischen, höhlenartigen Wohnung, die einen gegen
3 das Licht geöffneten Zugang längs der ganzen Höhle hat. In dieser seien sie von Kindheit an gefesselt
4 an Hals und Schenkeln, so daß sie auf demselben Fleck bleiben und auch nur nach vorne hin sehen, den
5 Kopf aber herumzudrehen der Fessel wegen nicht vermögend sind. Licht aber haben sie von einem
6 Feuer, welches von oben und von ferne her hinter ihnen brennt. Zwischen dem Feuer und den
7 Gefangenen geht obenher ein Weg, längs diesem sieh eine Mauer aufgeführt wie die Schranken, welche
8 die Gaukler vor den Zuschauern sich erbauen, über welche herüber sie ihre Kunststücke zeigen. – Ich
9 sehe, sagte er. – Sieh nun längs dieser Mauer Menschen allerlei Geräte tragen, die über die Mauer
10 herüberrauchen, und Bildsäulen und andere steinerne und hölzerne Bilder und von allerlei Arbeit; einige,
11 wie natürlich, reden dabei, andere schweigen. – Ein gar wunderliches Bild, sprach er, stellst du dar und
12 wunderliche Gefangene. – Uns ganz ähnliche, entgegnete ich. Denn zuerst, meinst du wohl, daß
13 dergleichen Menschen von sich selbst und voneinander je etwas anderes gesehen haben als die Schatten,
14 welche das Feuer auf die ihnen gegenüberstehende Wand der Höhle wirft? – Wie sollten sie, sprach er,
15 wenn sie gezwungen sind, zeitlebens den Kopf unbeweglich zu halten! – Und von dem
16 Vorübergetragenen nicht eben dieses? – Was sonst? – Wenn sie nun miteinander reden könnten, glaubst
17 du nicht, daß sie auch pflegen würden, dieses Vorhandene zu benennen, was sie sähen? – Notwendig. –
18 Und wie, wenn ihr Kerker auch einen Widerhall hätte von drüben her, meinst du, wenn einer von den
19 Vorübergehenden spräche, sie würden denken, etwas anderes rede als der eben vorübergehende
20 Schatten? – Nein, beim Zeus, sagte er. – Auf keine Weise also könnten diese irgend etwas anderes für
21 das Wahre halten als die Schatten jener Kunstwerke? – Ganz unmöglich. –

22 Nun betrachte auch, sprach ich, die Lösung und Heilung von ihren Banden und ihrem
23 Unverstande, wie es damit natürlich stehen würde, wenn ihnen folgendes begegnete. Wenn einer
24 entfesselt wäre und gezwungen würde, sogleich aufzustehen, den Hals herumzudrehen, zu gehen und
25 gegen das Licht zu sehn, und, indem er das täte, immer Schmerzen hätte und wegen des flimmernden
26 Glanzes nicht recht vermöchte, jene Dinge zu erkennen, wovon er vorher die Schatten sah : was, meinst
27 du wohl, würde er sagen, wenn ihm einer versicherte, damals habe er lauter Nichtiges gesehen, jetzt
28 aber, dem Seienden näher und zu dem mehr Seienden gewendet, sähe er richtiger, und, ihm jedes
29 Vorübergehende zeigend, ihn fragte und zu antworten zwänge, was es sei? Meinst du nicht, er werde
30 ganz verwirrt sein und glauben, was er damals gesehen, sei doch wirklicher als was ihm jetzt gezeigt
31 werde? – Bei weitem, antwortete er. –

106. b) [...]

32 Und wenn man ihn gar in das Licht selbst zu sehen nötigte, würden ihm wohl die Augen schmerzen,
33 und er würde fliehen und zu jenem zurückkehren, was er anzusehen imstande ist, fest überzeugt, dies

34 sei in der Tat deutlicher als das zuletzt Gezeigte? – Allerdings. – Und, sprach ich, wenn ihn einer mit
35 Gewalt von dort durch den unwegsamen und steilen Aufgang schleppte und nicht losließe, bis er ihn an
36 das Licht der Sonne gebracht hätte, wird er nicht viel Schmerzen haben und sich gar ungern schleppen
37 lassen? Und wenn er nun an das Licht kommt und die Augen voll Strahlen hat, wird er nicht das
38 Geringste sehen können von dem, was ihm nun für das Wahre gegeben wird. – Freilich nicht, sagte er,
39 wenigstens nicht sogleich. – Gewöhnung also, meine ich, wird er nötig haben, um das Obere zu sehen.
40 Und zuerst würde er Schatten am leichtesten erkennen, hernach die Bilder der Menschen und der andern
41 Dinge im Wasser, und dann erst sie selbst. Und hierauf würde er was am Himmel ist und den Himmel
42 selbst leichter bei Nacht betrachten und in das Mond- und Sternenlicht sehen als bei Tage in die Sonne
43 und in ihr Licht. – Wie sollte er nicht! – Zuletzt aber, denke ich, wird er auch die Sonne selbst, nicht
44 Bilder von ihr im Wasser oder anderwärts, sondern sie als sie selbst an ihrer eigenen Stelle anzusehen
45 und zu betrachten imstande sein. – Notwendig, sagte er. – Und dann wird er schon herausbringen von
46 ihr, daß sie es ist, die alle Zeiten und Jahre schafft und alles ordnet in dem sichtbaren Raume und auch
47 von dem, was sie dort sahen, gewissermaßen die Ursache ist. – Offenbar, sagte er, würde er nach jenem
48 auch hierzu kommen. – Und wie, wenn er nun seiner ersten Wohnung gedenkt und der dortigen Weisheit
49 und der damaligen Mitgefangenen, meinst du nicht, er werde sich selbst glücklich preisen über die
50 Veränderung, jene aber beklagen? – Ganz gewiß. [...] Wenn ein solcher nun wieder hinunterstiege und
51 sich auf denselben Schemel setzte : würden ihm die Augen nicht ganz voll Dunkelheit sein, da er so
52 plötzlich von der Sonne herkommt? – Ganz gewiß. – Und wenn er wieder in der Begutachtung jener
53 Schatten wetteifern sollte mit denen, die immer dort gefangen gewesen, während es ihm noch vor den
54 Augen flimmert, ehe er sie wieder dazu einrichtet, und das möchte keine kleine Zeit seines Aufenthalts
55 dauern, würde man ihn nicht auslachen und von ihm sagen, er sei mit verdorbenen Augen von oben
56 zurückgekommen und es lohne nicht, daß man auch nur versuche hinaufzukommen ; sondern man müsse
57 jeden, der sie lösen und hinaufbringen wollte, wenn man seiner nur lebhaft werden und ihn umbringen
58 könnte, auch wirklich umbringen? – So sprächen sie ganz gewiß, sagte er. –

(Platon, 2013a, S. 420-423)

Auszug aus:

Platon. (2013a). *Politeia*. In B. König (Hg.), Platon SÄMTLICHE WERKE Bd. 2: Lysis, Symposion, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros (34. Aufl., S. 195-538). Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Erwartungshorizont:

Platons *Politeia* (Platon, 2013a, S. 420-423): Pl. Rep. 514a.1-517a.8

ORIGINALÜBERSCHRIFTEN

106. a) Das Höhlengleichnis. Beschreibung der Lage der Gefangenen

1 Nächstem, sprach ich, vergleiche dir unsere Natur in bezug auf **Bildung und Unbildung** folgendem
2 Zustande. Sieh nämlich **Menschen** wie **in einer unterirdischen, höhlenartigen Wohnung**, die einen gegen
3 das Licht geöffneten Zugang längs der ganzen **Höhle** hat. In dieser seien sie von Kindheit an **gefesselt**
4 an Hals und Schenkeln, so daß sie auf demselben Fleck bleiben und auch nur nach vorne hin sehen, den
5 **Kopf aber herumzudrehen der Fessel wegen nicht vermögend** sind. **Licht** aber haben sie **von einem**
6 **Feuer**, welches von oben und von ferne her hinter ihnen brennt. **Zwischen dem Feuer und den**
7 **Gefangenen geht obenher ein Weg**, längs diesem sieh eine Mauer aufgeführt wie die Schranken, welche
8 die Gaukler vor den Zuschauern sich erbauen, über welche herüber sie ihre Kunststücke zeigen. – Ich
9 sehe, sagte er. – Sieh nun **längs dieser Mauer Menschen allerlei Geräte tragen**, die über die Mauer
10 herüberraufen, und Bildsäulen und andere steinerne und hölzerne Bilder und von allerlei Arbeit; einige,
11 wie natürlich, reden dabei, andere schweigen. – Ein gar wunderliches Bild, sprach er, stellst du dar und
12 wunderliche Gefangene. – Uns ganz ähnliche, entgegnete ich. Denn zuerst, meinst du wohl, daß
13 dergleichen Menschen von sich selbst und voneinander je etwas anderes gesehen haben als die **Schatten**,
14 welche das Feuer auf die ihnen gegenüberstehende Wand der Höhle wirft? – Wie sollten sie, sprach er,
15 wenn sie gezwungen sind, zeitlebens den Kopf unbeweglich zu halten! – Und von dem
16 Vorübergetragenen nicht eben dieses? – Was sonst? – Wenn sie nun miteinander reden könnten, glaubst
17 du nicht, daß sie auch pflegen würden, dieses Vorhandene zu benennen, was sie sähen? – Notwendig. –
18 Und wie, wenn ihr Kerker auch einen Widerhall hätte von drüben her, meinst du, wenn einer von den
19 Vorübergehenden spräche, sie würden denken, etwas anderes rede als der eben vorübergehende
20 Schatten? – Nein, beim Zeus, sagte er. – Auf keine Weise also könnten diese irgend etwas anderes für
21 das Wahre halten als die Schatten jener Kunstwerke? – Ganz unmöglich. –

22 Nun betrachte auch, sprach ich, die Lösung und Heilung von ihren Banden und ihrem
23 Unverstande, wie es damit natürlich stehen würde, wenn ihnen folgendes begegnete. **Wenn einer**
24 **entfesselt wäre** und gezwungen würde, sogleich aufzustehen, den Hals herumzudrehen, zu gehen und
25 gegen das Licht zu sehn, und, indem er das täte, immer Schmerzen hätte und wegen des flimmernden
26 Glanzes nicht recht vermöchte, jene Dinge zu erkennen, wovon er vorher die Schatten sah : was, meinst
27 du wohl, würde er sagen, wenn ihm einer versicherte, damals habe er lauter Nichtiges gesehen, jetzt
28 aber, dem Seienden näher und zu dem mehr Seienden gewendet, sähe er richtiger, und, ihm jedes
29 Vorübergehende zeigend, ihn fragte und zu antworten zwänge, was es sei? Meinst du nicht, er werde
30 ganz verwirrt sein und glauben, was er damals gesehen, sei doch wirklicher als was ihm jetzt gezeigt
31 werde? – Bei weitem, antwortete er. –

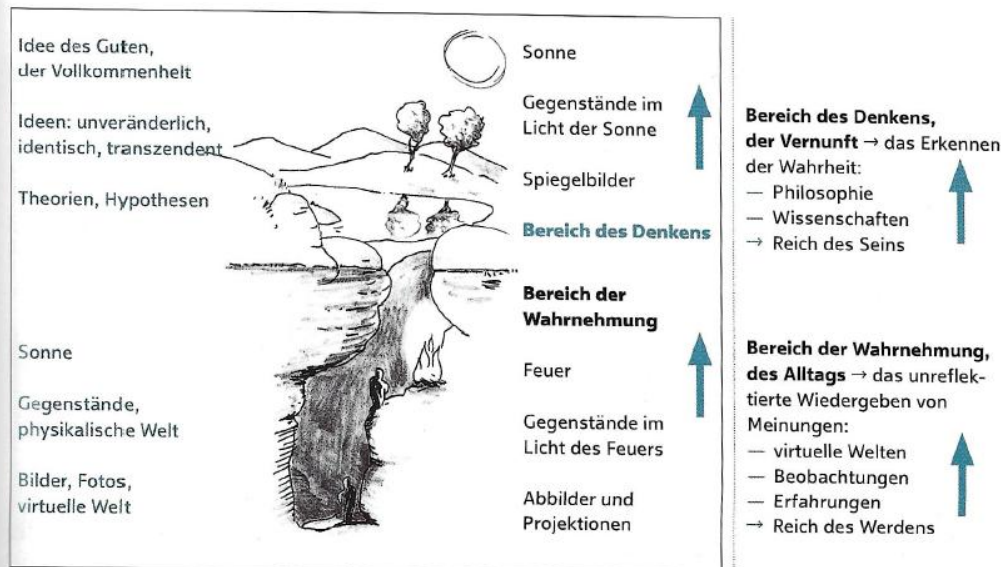
106. b) Das Hinaufsteigen zum Licht und das Wiederherabkommen in die Höhle

32 Und wenn man ihn gar in das Licht selbst zu sehen nötigte, würden ihm wohl die Augen schmerzen,
33 und er würde fliehen und zu jenem zurückkehren, was er anzusehen imstande ist, fest überzeugt, dies
34 sei in der Tat deutlicher als das zuletzt Gezeigte? – Allerdings. – Und, sprach ich, wenn ihn einer mit
35 Gewalt von dort durch den unwegsamen und steilen Aufgang schleppte und nicht losließe, bis er ihn an
36 das Licht der Sonne gebracht hätte, wird er nicht viel Schmerzen haben und sich gar ungern schleppen
37 lassen? Und wenn er nun an das Licht kommt und die Augen voll Strahlen hat, wird er nicht das
38 Geringste sehen können von dem, was ihm nun für das Wahre gegeben wird. – Freilich nicht, sagte er,
39 wenigstens nicht sogleich. – Gewöhnung also, meine ich, wird er nötig haben, um das Obere zu sehen.
40 Und zuerst würde er Schatten am leichtesten erkennen, hernach die Bilder der Menschen und der andern
41 Dinge im Wasser, und dann erst sie selbst. Und hierauf würde er was am Himmel ist und den Himmel
42 selbst leichter bei Nacht betrachten und in das Mond- und Sternenlicht sehen als bei Tage in die Sonne
43 und in ihr Licht. – Wie sollte er nicht! – Zuletzt aber, denke ich, wird er auch die Sonne selbst, nicht
44 Bilder von ihr im Wasser oder anderwärts, sondern sie als sie selbst an ihrer eigenen Stelle anzusehen
45 und zu betrachten imstande sein. – Notwendig, sagte er. – Und dann wird er schon herausbringen von
46 ihr, daß sie es ist, die alle Zeiten und Jahre schafft und alles ordnet in dem sichtbaren Raume und auch
47 von dem, was sie dort sahen, gewissermaßen die Ursache ist. – Offenbar, sagte er, würde er nach jenem
48 auch hierzu kommen. – Und wie, wenn er nun seiner ersten Wohnung gedenkt und der dortigen Weisheit
49 und der damaligen Mitgefangenen, meinst du nicht, er werde sich selbst glücklich preisen über die
50 Veränderung, jene aber beklagen? – Ganz gewiß. [...] Wenn ein solcher nun wieder hinunterstiege und
51 sich auf denselben Schemel setzte : würden ihm die Augen nicht ganz voll Dunkelheit sein, da er so
52 plötzlich von der Sonne herkommt? – Ganz gewiß. – Und wenn er wieder in der Begutachtung jener
53 Schatten wetteifern sollte mit denen, die immer dort gefangen gewesen, während es ihm noch vor den
54 Augen flimmert, ehe er sie wieder dazu einrichtet, und das möchte keine kleine Zeit seines Aufenthalts
55 dauern, würde man ihn nicht auslachen und von ihm sagen, er sei mit verdorbenen Augen von oben
56 zurückgekommen und es lohne nicht, daß man auch nur versuche hinaufzukommen ; sondern man müsse
57 jeden, der sie lösen und hinaufbringen wollte, wenn man seiner nur lebhaft werden und ihn umbringen
58 könnte, auch wirklich umbringen? – So sprächen sie ganz gewiß, sagte er. –

(Platon, 2013a, S. 420-423)

Auszug aus:

Platon. (2013a). *Politeia*. In B. König (Hg.), *Platon SÄMTLICHE WERKE Bd. 2: Lysis, Symposium, Phaidon, Kleitophon, Politeia, Phaidros* (34. Aufl., S. 195-538). Rowohlt Taschenbuch Verlag.



Das Gleichnis spiegelt im Wesentlichen unser Leben wider. PLATON bedient sich einer Verfremdung unserer menschlichen Situation, damit wir uns über sie wundern. Möglicherweise leben wir in einer falschen Vertrautheit mit der Welt. Wir wundern uns vielleicht über die außergewöhnliche Situation der Gefesselten. Wir wundern uns aber nicht über unsere gewöhnliche menschliche Situation; sie fällt uns nicht mehr auf. Die Verfremdung durch dieses Bild bricht nun diese aus unserer langen Gewöhnung entstandene Vertrautheit und wir finden uns dort wieder, wo wir uns nie vermutet hätten, in einer Höhle. Philosophieren reißt uns aus der Geborgenheit unserer Vorurteile und führt uns dorthin, wo wir uns zunächst nicht mehr zu Hause fühlen, aber befreit sind. Die Befreiung erlaubt eine neue Perspektive.

Ein Vergleich zum Film *Matrix* drängt sich auf. Thomas Anderson arbeitet in einer Computerfirma. Wie sich herausstellt, führt er ein Doppelleben: In der Hackerszene ist er bekannt als Neo, der alles hacken kann. Er hat die Theorie, dass hinter allem, was er erlebt, etwas viel Größeres steckt, etwas, das sein Tun und Handeln absolut beherrscht – die Matrix. Auf der Suche nach ihr verbringt er Nächte vor dem Computer. Als eines Tages Morpheus Kontakt mit ihm aufnimmt, erfährt er die erschreckende Wahrheit: In Wirklichkeit lebt er im 23. Jahrhundert, in dem die Menschen von intelligenten Maschinen unterdrückt werden. Den menschlichen Gehirnen wird mit der Matrix ein normales Leben vorgegaukelt.



Lahmer (2019a, S. 259)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Aufgaben

1. Erscheinungsformen und Idee

Ergänzen Sie anhand der Informationen zu PLATON die folgende Tabelle.

Erscheinungsformen		Charakteristika der Idee

2. Kreis

Sie sehen einen gezeichneten Kreis. Für die Fläche eines Kreises mit dem Radius r gilt die Formel $A = \pi \cdot r^2$. Ordnen Sie den gezeichneten Kreis bzw. die Formel der *Erscheinungsform* bzw. *Idee* zu.

Gezeichneter Kreis: _____ Formel des Kreises: _____

3. Graugans

Ordnen Sie die Behauptungen zur *Graugans* zu. Handelt es sich eher um die Erscheinungsform oder die Idee?

- Graugans Emma hat am linken Flügel eine Narbe. _____
- 98 Prozent der Graugänse leben monogam. _____
- Die Graugans lebt monogam. _____

4. Höhlengleichnis

Ergänzen Sie die folgende Tabelle.

		Gleichnis	Deutung
Bereich der Wahrnehmung	H Ö H L E	1. Die Gefesselten sehen Schatten.	
		2. Dinge im Licht des Feuers	
		3. Feuer: Quelle der Wahrnehmung	
Bereich des Denkens	W E L T	1. gespiegelte Dinge	
		2. Dinge im Licht der Sonne	
		3. Sonne: Quelle der Erkenntnis	

Lahmer (2019a, S. 260)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Lösung: (Höhlengleichnis - Deutung)

24

Kapitel 10: Erkenntnis

4. Höhlengleichnis

		Gleichnis	Deutung
Bereich der Wahrnehmung	HÖHLE	1. Die Gefesselten sehen Schatten.	alle Nachahmungen (Fotos, Film, Video, virtuelle Welten)
		2. Dinge im Licht des Feuers	alle unmittelbaren Wahrnehmungen (physikalische Welt)
		3. Feuer: Quelle der Wahrnehmung	Sonne: Quelle der Wahrnehmung
Bereich des Denkens	WELT	1. gespiegelte Dinge	wissenschaftlicher Verstand: Hypothesen, mathematische Formeln
		2. Dinge im Licht der Sonne	Ideen
		3. Sonne: Quelle der Erkenntnis	Idee des Guten: Quelle der Erkenntnis

Lahmer (2019b, S. 24)

Lahmer, K. (2019b). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken: Lösungsheft*. E. DORNER.

6. Unterrichtseinheit (Platons Ideen) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen erkennen den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein. (*Ideenwelt* vs. *Sinneswelt*)

Feinziele:

Die Schüler:innen unterscheiden Ab- und Urbilder.

Die Schüler:innen erklären, welche Rolle die Wiedererinnerung in Platons Ideenlehre spielt.

Die Schüler:innen berichten über Platon`s (2013a) *Liniengleichnis*.

Die Schüler:innen unterscheiden Ideen von Erscheinungen. (Lahmer, 2019)

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Inter- aktions- form	Medien, Materialien
10 min	Hinführung (1)	1. Welche zwei Welten unterscheidet Platon? 2. Welches Tier nennt Platon in Zabus` (2022) Graphic Novel, um Sophie die Ideen zu erklären? 3. Welche Rolle spielt die Wiedererinnerung?	S-S-S	Zabus` (2022, S. 93-97) <i>Sophie`s World</i> , Arbeitsblatt (AB) 6.1.
5 min	Hinführung (2)	Ergebnisbesprechung	L-S	Erwartungshorizont AB 6.1.
10 min	kontrollierte Problem- lösungsphase (3)	1. Was berichtet Platon über das Liniengleichnis? 2. Was sind Ideen? 3. Was sind Ab- und Urbilder?	S	Peters & Rolfs (2009, S. 103) <i>Kant & Co. im Interview</i> , AB 6.2.
5 min	Sicherung (4)	Besprechung der Textarbeit im Plenum	L-S	Erwartungshorizont AB 6.2.
20 min	Sicherung und Transfer (5)	1. Wer war Platon? 2. Wie funktioniert Platons Ideenlehre? 3. Wie können Ideen von Erscheinungen unterschieden werden? (Lahmer, 2019) (LESEN+Aufgaben S.260/1-3)	S S-S	Lahmers (2019a, S. 260) <i>Kernbereiche Psychologie & Philosophie</i> , Lahmers (2019b, S. 23) <i>Lösungsheft</i>

Problemlösungsphase – 6. Unterrichtseinheit:

Arbeitsblatt 6.1.: Platon

Leitfragen:

1. Welche zwei Welten unterscheidet Platon?
2. Welches Tier nennt Platon in Zabus` (2022) *Graphic Novel*, um Sophie die Ideen zu erklären?
3. Welche Rolle spielt die Wiedererinnerung?

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero

Erwartungshorizont:

Arbeitsblatt 6.1.: Platon

Leitfragen:

1. Welche zwei Welten unterscheidet Platon?

Platon erklärt Sophie: "I BELIEVE THAT REALITY IS DIVIDED INTO TWO REGIONS; THE WORLD OF SENSES AND THE WORLD OF FORMS" (Zabus, 2022, S. 94).

2. Welches Tier nennt Platon in Zabus` (2022) *Graphic Novel*, um Sophie die Ideen zu erklären?

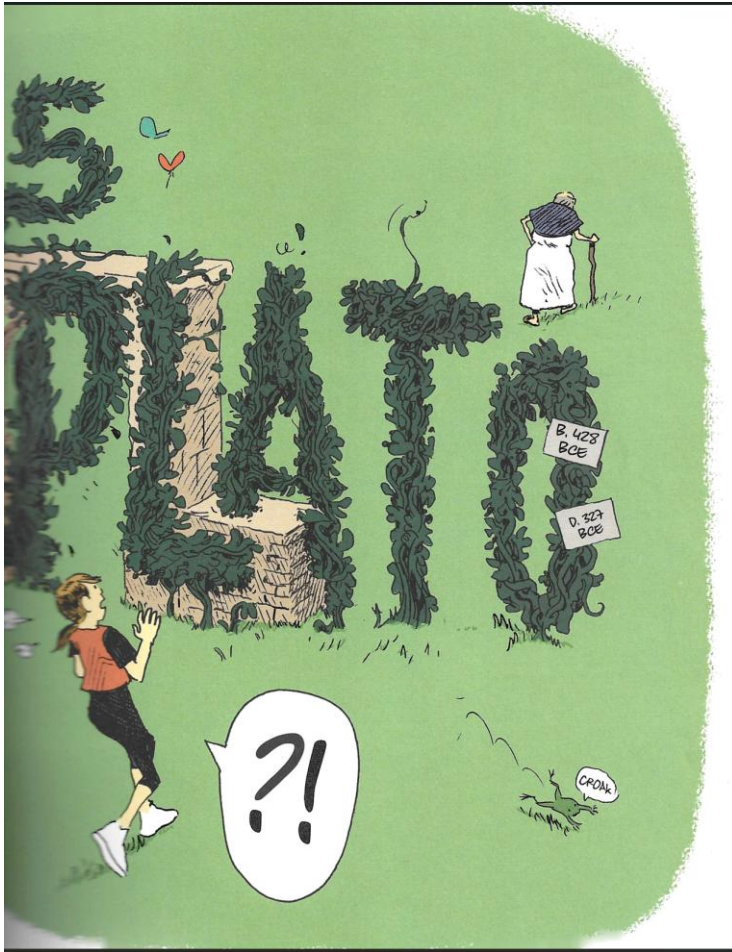
Pferd

3. Welche Rolle spielt die Wiedererinnerung?

Platon sagt: "WELL, BECAUSE OUR SOULS INHABITED THE WORLD OF FORMS BEFORE WAKING UP IN OUR BODIES IN THE WORLD OF SENSES" (Zabus, 2022, S. 96).

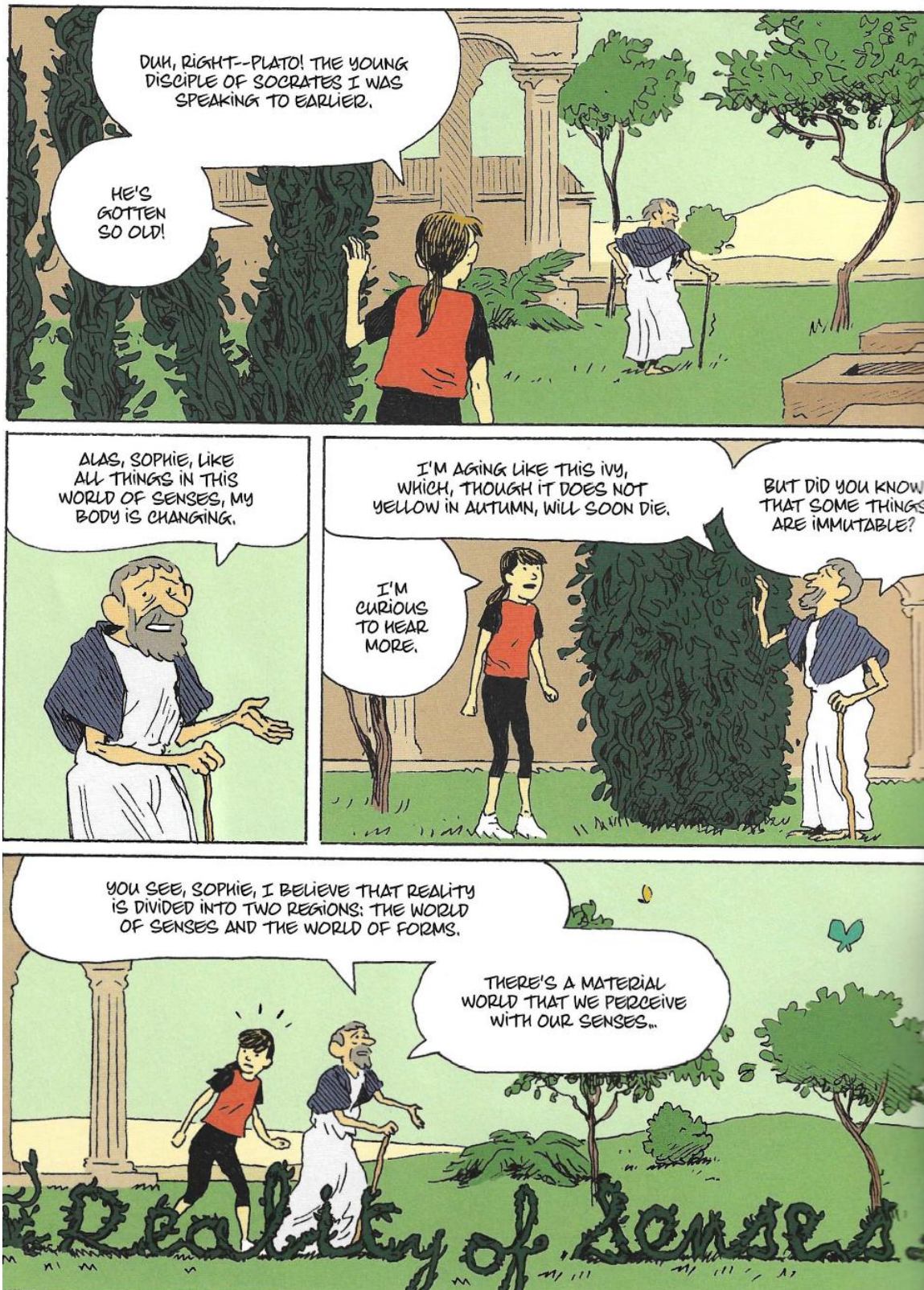
Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Abschnitte aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



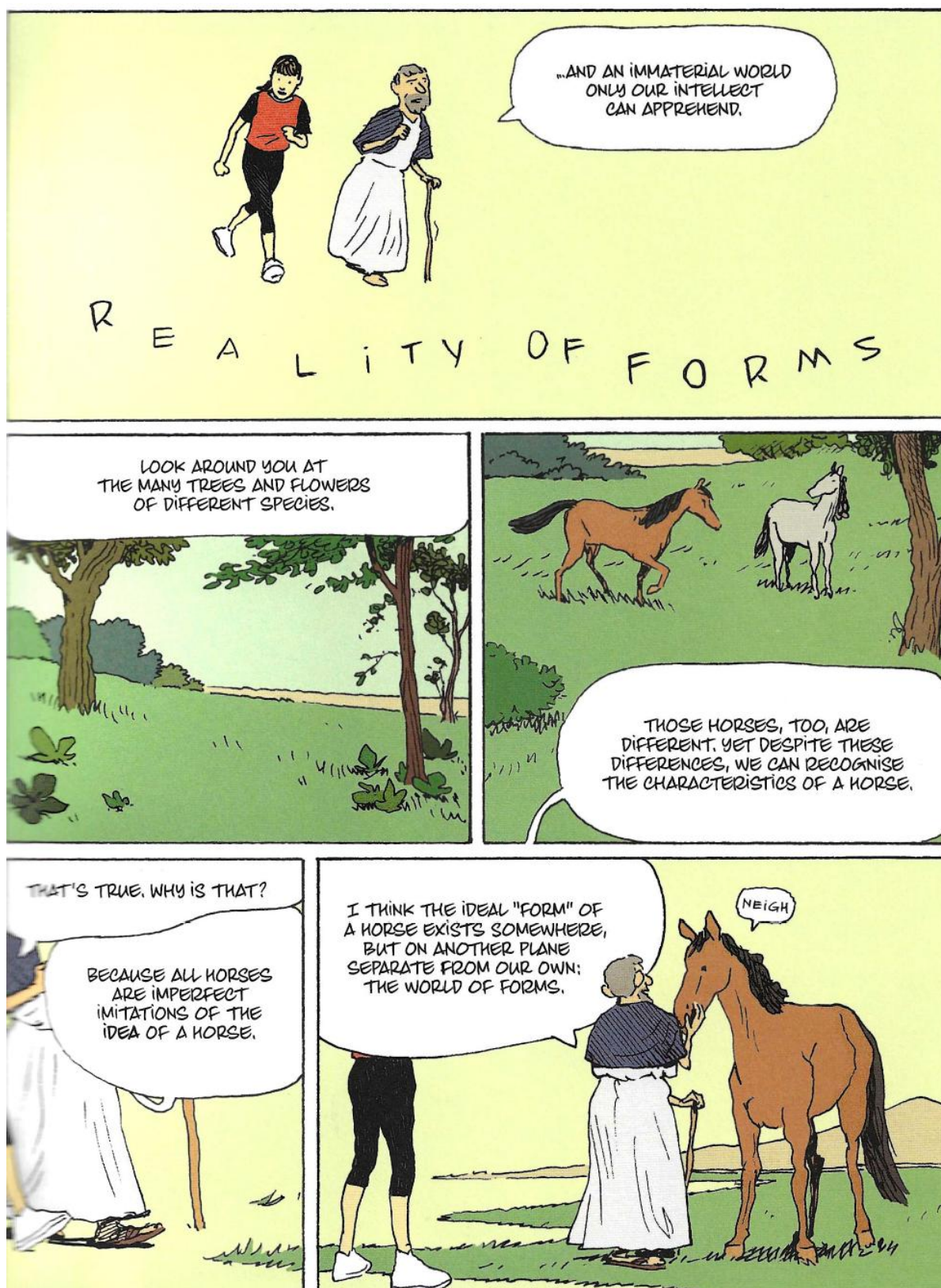
Zabus (2022, S. 93)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 94)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 95)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 96)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 97)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Arbeitsblatt 6.2.: Platons Ideen

Peters und Rolfs (2009) *Kant & Co. im Interview: Fiktive Gespräche mit Philosophen über ihre Theorien*:

PLATON. Richtig. Und ich wollte auf diese Weise Sokrates ein Denkmal setzen!

MARK. Und was hat das nun mit dem Liniengleichnis zu tun, das Sie vorher angekündigt haben?

PLATON. Im *Liniengleichnis* habe ich eine genaue Abstufung der Seinsweisen und der Formen des Wissens vorgenommen, die wir im Höhlengleichnis schon angesprochen haben. Stell dir eine Linie vor, die in zwei ungleiche Abschnitte eingeteilt wird, etwa im Verhältnis 2:1. Jeder dieser beiden Abschnitte wird im nämlichen Verhältnis noch einmal unterteilt, sodass insgesamt vier Abschnitte entstehen.

MARK. Dann könnte man zwischen diesen Abschnitten eine Proportion aufstellen: Das Verhältnis der großen Abschnitte a und b findet sich wieder in den kleineren Abschnitten c und d sowie e und f.

PLATON. Richtig. Betrachten wir zunächst die Zweiteilung der Linie. Der untere Teil stellt den Bereich des Sichtbaren dar, der obere den Bereich des Denkbaren. Das Sichtbare, genauer: das, was mit den Sinnen wahrnehmbar ist, nenne ich *Erscheinung*. Das, was nicht sinnlich vernommen, sondern nur gedacht werden kann, nenne ich *Idee*. Dies ist eine Grundunterscheidung von zwei Seinsbereichen, die ich an vielen Stellen meines Werkes erläutert habe. Erscheinungen sind durch Vielheit gekennzeichnet, Ideen durch Einheit. So gibt es z.B. viele Bäume, aber nur eine Idee des Baumes; es gibt mannigfache Formen von tapferem Verhalten, aber nur eine Idee von Tapferkeit; es gibt viele schöne Dinge, aber nur eine Idee von Schönheit usw. Erscheinungen sind wandelbar und vergänglich; so verändert sich z.B. die Gestalt eines Baumes im Laufe der Jahre, bis er letztlich abstirbt. Eine Idee, z.B. die Idee des Baumes, ist dagegen beständig, sie unterliegt keiner Veränderung. Beide Hauptabschnitte der Linie – Idee und Erscheinung – verhalten sich wie Urbild und Abbild zueinander: die Erscheinungen sind Abbilder der Ideen. Man könnte sa-

1. Was berichtet

Platon über das

Liniengleichnis?

2. Was sind **Ideen**?

3. Was sind **Ab- und Urbilder?**

Markiere die

Antworten in den

vorgegebenen

Farben!

Peters & Rolf (2009, S. 103)

Peters, J. & Rolf, B. (2009). *Kant & Co. im Interview: Fiktive Gespräche mit Philosophen über ihre Theorien*. Reclam.

Erwartungshorizont: Arbeitsblatt 6.2.: Platons Ideen

Peters und Rolfs (2009) *Kant & Co. im Interview: Fiktive Gespräche mit Philosophen über ihre Theorien:*

PLATON. Richtig. Und ich wollte auf diese Weise Sokrates ein Denkmal setzen!

MARK. Und was hat das nun mit dem Liniengleichnis zu tun, das Sie vorher angekündigt haben?

PLATON. Im *Liniengleichnis* habe ich eine genaue Abstufung der Seinsweisen und der Formen des Wissens vorgenommen, die wir im Höhlengleichnis schon angesprochen haben. Stell dir eine Linie vor, die in zwei ungleiche Abschnitte eingeteilt wird, etwa im Verhältnis 2:1. Jeder dieser beiden Abschnitte wird im nämlichen Verhältnis noch einmal unterteilt, sodass insgesamt vier Abschnitte entstehen.

MARK. Dann könnte man zwischen diesen Abschnitten eine Proportion aufstellen: Das Verhältnis der großen Abschnitte a und b findet sich wieder in den kleineren Abschnitten c und d sowie e und f.

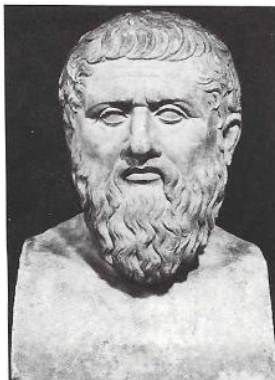
PLATON. Richtig. Betrachten wir zunächst die Zweiteilung der Linie. Der untere Teil stellt den Bereich des Sichtbaren dar, der obere den Bereich des Denkbaren. Das Sichtbare, genauer: das, was mit den Sinnen wahrnehmbar ist, nenne ich *Erscheinung*. Das, was nicht sinnlich vernommen, sondern nur gedacht werden kann, nenne ich *Idee*. Dies ist eine Grundunterscheidung von zwei Seinsbereichen, die ich an vielen Stellen meines Werkes erläutert habe. Erscheinungen sind durch Vielheit gekennzeichnet, Ideen durch Einheit. So gibt es z.B. viele Bäume, aber nur eine Idee des Baumes; es gibt mannigfache Formen von tapferem Verhalten, aber nur eine Idee von Tapferkeit; es gibt viele schöne Dinge, aber nur eine Idee von Schönheit usw. Erscheinungen sind wandelbar und vergänglich; so verändert sich z.B. die Gestalt eines Baumes im Laufe der Jahre, bis er letztlich abstirbt. Eine Idee, z.B. die Idee des Baumes, ist dagegen beständig, sie unterliegt keiner Veränderung. Beide Hauptabschnitte der Linie – Idee und Erscheinung – verhalten sich wie Urbild und Abbild zueinander: die Erscheinungen sind Abbilder der Ideen. Man könnte sa-

103

Peters & Rolf (2009, S. 103)

Peters, J. & Rolf, B. (2009). *Kant & Co. im Interview: Fiktive Gespräche mit Philosophen über ihre Theorien*. Reclam.

2 | PLATON, Matrix und Gehirne im Tank



PLATON (427–347 v. Chr.)



PLATON äußert sich in seinen Dialogen zu den Ideen – das geschieht in Form von Gesprächen, niemals in einer systematischen Darstellung. Die Ideenlehre ist eine Erfindung späterer Philosophen.

PLATON wurde in Athen geboren, er stammte aus einer aristokratischen Familie und erlebte, wie sein großes Vorbild SOKRATES von der Demokratie Athens zum Tode verurteilt wurde. Dieses einschneidende Ereignis veranlasste PLATON, in Form von philosophischen Dialogen dem fragenden SOKRATES ein literarisches Denkmal zu setzen. PLATON wurde aber auch durch seine ständige Auseinandersetzung mit den aufgeklärten Sophisten und ihren relativistischen Thesen in seinem Denken geprägt. PLATON steckte mit seiner Philosophie das Terrain ab, in dem spätere Philosophinnen und Philosophen operieren sollten, sodass der Mathematiker und Philosoph Alfred N. WHITEHEAD im 20. Jahrhundert seine berühmte Bemerkung machen konnte, die *gesamte abendländische Philosophie bestehe im Grunde nur aus Fußnoten zu PLATON*. (Vgl. WHITEHEAD 1987, S. 91)

Der Grundgedanke PLATONS: *Die Realität der Welt ist uns nur mit dem Denken zugänglich. Die reale Welt ist unsichtbar, sie liegt hinter dem, was wir mit unseren Sinnen wahrnehmen können.* Dazu ein Beispiel: Viele Künstler waren gescheitert, aus einem Marmorklotz einen David zu formen. Anstatt sich sofort an die Arbeit zu machen, betrachtete MICHELANGELO zunächst den Marmor. Das tat er sehr lange. Er hat so lange nachgedacht, bis David sich vor seinem geistigen Auge in seiner Vollkommenheit zeigte.

2.1 Zugänge zu den Ideen

Wenn wir sagen, jemand hat eine Idee, so meinen wir, jemand hat einen spontanen Einfall. PLATON dagegen verstand unter Idee das *Schauen auf das Wesentliche und Unveränderliche*. Der Begriff „Idee“ kommt vom griechischen Verb „ideîn“ (sehen, schauen). Die platonischen Ideen stehen außerhalb der Erfahrung, alle mit den Sinnesorganen wahrnehmbaren Dinge sind nur Abbilder oder Erscheinungsformen der Ideen. Wir sind es gewohnt, für viele Dinge (z.B. Tische) ein und denselben Begriff zu verwenden, nämlich „Tisch“. Die Idee des Tisches ist es auch, auf die der Tischler schaut, um für uns brauchbare Tische anzufertigen. Die Idee des Tisches ist gleichsam das Wesentliche und Allgemeine, also das, was den Tisch ausmacht: Dazu gehören möglicherweise eine Platte und ein Etwas, auf dem die Platte liegt. Jeder konkrete Tisch hat nun Anteil an der Idee (an der Idealform) des Tisches.

Lahmer (2019a, S. 256)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

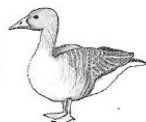
Dieses Allgemeine, Wesentliche und Unveränderliche können wir Menschen nicht mit den Sinnen wahrnehmen, sondern nur mit dem Denken erfassen. Ideen sind nur dem Denken zugänglich, sie überschreiten die Grenzen sinnlicher Wahrnehmung, sie sind also *transzendent*.

Wir können anhand eines weiteren Beispiels nachvollziehen, was PLATON unter „Idee“ verstand. Wenn im Biologieunterricht die Verhaltensweisen des Pferdes besprochen werden, so ist es sehr wahrscheinlich, dass mit *Pferd* nicht ein konkretes *Pferd* gemeint ist, auch nicht ein statistischer Durchschnitt von Pferden, sondern *das dem Denken zugängliche Pferd*, das sich im Laufe der Evolution an die Umweltbedingungen optimal angepasst hat. Jedes konkrete Pferd hat Anteil an dieser optimalen Anpassung, es ist aber nicht identisch mit *dem Pferd*.

Platonische Ideen in der Naturwissenschaft

Konrad LORENZ hat geschrieben, dass die Graugans, die der Ethologe, der Verhaltensforscher, beschreibt, ein Wesen ist, das es nie und nirgends gibt. Die Graugans ist dasjenige Wesen, das die ökologische Nische der Graugans, also die Lebensbedingungen der Graugans, optimal als Graugans ausfüllt. Die wirklichen Graugänse sind davon immer verschieden. Die Graugänse sind, wie wir wissen, monogam. Das scheint für die Lebensweise der Graugans auch optimal zu sein. Als LORENZ dann aber die vielen Graugansbiografien durchsah, stellte er fest, dass seine Graugänse empirisch doch nicht immer so ganz monogam gelebt hatten. Die Graugänse haben nur eine Methexis (Anteilhabe) an der wirklichen Graugans. Die wirkliche Graugans ist schon monogam, aber die gibt es nicht. Doch die empirischen Graugänse, die es gibt, sind nur möglich, weil es die reine Gestalt der Graugans in einem anderen Sinne gibt, nämlich als dasjenige Gesetz, welches das optimale Funktionieren der Graugans beschreibt. (WEIZSÄCKER 1986, S.125f., gekürzt)

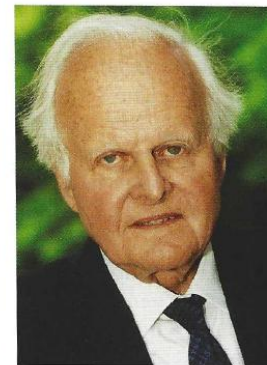
Erscheinungsform:
konkrete Graugans



Idee:
das Wesentliche

Hat der Mensch überhaupt die Möglichkeit, die Ideen zu erkennen? PLATON bediente sich für die Beantwortung dieser Frage einer mythischen Beschreibung: Dadurch, dass die Seele des Menschen vor ihrem Eintreten in den Körper im Jenseits die Ideen gesehen hat, kann sie sich an diese wieder erinnern. Dieses Wiedererinnern ist oft mühsam, weil die Seele bei ihrem Weg aus dem Jenseits in den menschlichen Körper bei der Überquerung des Lethe-Stroms (Strom des Vergessens) die unmittelbare Ideenkenntnis verloren hat.

„Transzendenz“ kommt von lat. „transcendere“ = überschreiten.



Carl F. von WEIZSÄCKER,
Physiker und Philosoph
(1912–2007)

Lahmer (2019a, S. 257)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Aufgaben

1. Erscheinungsformen und Idee

Ergänzen Sie anhand der Informationen zu PLATON die folgende Tabelle.

Erscheinungsformen		Charakteristika der Idee
		
		

2. Kreis

Sie sehen einen gezeichneten Kreis. Für die Fläche eines Kreises mit dem Radius r gilt die Formel $A = \pi \cdot r^2$. Ordnen Sie den gezeichneten Kreis bzw. die Formel der *Erscheinungsform* bzw. *Idee* zu.

Gezeichneter Kreis: _____ Formel des Kreises: _____

3. Graugans

Ordnen Sie die Behauptungen zur *Graugans* zu. Handelt es sich eher um die Erscheinungsform oder die Idee?

- Graugans Emma hat am linken Flügel eine Narbe. _____
- 98 Prozent der Graugänse leben monogam. _____
- Die Graugans lebt monogam. _____

4. Höhlengleichnis

Ergänzen Sie die folgende Tabelle.

		Gleichnis	Deutung
Bereich der Wahrnehmung	H Ö H L E	1. Die Gefesselten sehen Schatten.	
		2. Dinge im Licht des Feuers	
		3. Feuer: Quelle der Wahrnehmung	
Bereich des Denkens	W E L T	1. gespiegelte Dinge	
		2. Dinge im Licht der Sonne	
		3. Sonne: Quelle der Erkenntnis	

Lahmer (2019a, S. 260)

Lahmer, K. (2019a). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken*. E. DORNER.

Lösung: (Aufgaben – Ideen)

Seite 260f.

1. Erscheinungsformen und Idee

Erscheinungsformen	Charakteristika der Idee
veränderlich	absolut
sichtbar	unveränderlich
vielfältig	transzendent
der Wahrnehmung zugänglich	identisch
der Erfahrung zugänglich	nur dem Denken zugänglich

2. Kreis

Gezeichneter Kreis: Erscheinungsform Formel des Kreises: Idee

3. Graugans

- Graugans Emma hat am linken Flügel eine Narbe. Erscheinungsform
- 98 % der Graugänse leben monogam. Erscheinungsform
- Die Graugans lebt monogam. Idee

Lahmer (2019b, S. 23)

Lahmer, K. (2019b). *Kernbereiche Psychologie & Philosophie: Anleitungen zum Verstehen – Anregungen zum Denken: Lösungsheft*. E. DORNER.

7. Unterrichtseinheit (Fortsetzung der Graphic Novel) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen planen, wie Zabus` (2022) *Sophie`s World* weitergezeichnet werden könnte. (Plot der Graphic Novel, Philosophen, eventuell Verbindung zum Psychologieunterricht schaffen)

Feinziele:

Die Schüler:innen unterscheiden Ideen von Erscheinungen. (Schulbuch: Lahmer, 2019)

Die Schüler:innen berücksichtigen bei ihrer geplanten Fortsetzung der Graphic Novel die gelesenen Seiten in Zabus` (2022) Graphic Novel und beziehen sich, bei Bedarf, auf den Psychologieunterricht.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Inter- aktions- form	Medien, Materialien
5 min	Sicherung (1)	Wie können Ideen von Erscheinungen unterschieden werden? (Lahmer, 2019) (Aufgaben S. 260/1-3)	L-S	Lahmers (2019b, S. 23) <i>Lösungsheft</i>
30 min	Reflexion (2)	Wie würdet ihr Zabus` (2022) Graphic Novel weiterzeichnen? Plant in der Gruppe, wie Sophies Geschichte weitergehen könnte. Berücksichtigt bei dieser Aufgabe die bisher gelesenen Panels in der Graphic Novel. Ihr könnt euch auf (die im Unterricht besprochenen) Philosophen und bei Bedarf auch auf den Psychologieunterricht beziehen.	S-S-S	Zabus` (2022, S. 221) <i>Sophie`s World</i> , digitales Tool (z.B. Etherpad)
15 min	Reflexion (3)	Vorstellung der Gruppenarbeiten mindestens ein/e Gruppensprecher:in pro Gruppe	L-S	Notizen der Schüler:innen, Etherpad

Abschnitt aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 221)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

8. Unterrichtseinheit (Fiktion) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen erklären, was Fiktion ist, welche Rolle Fiktion in der Lebenswelt der Menschen hat und argumentieren, gemäß welcher philosophischen Position fiktive Charaktere (nicht) existieren.

Feinziele:

Die Schüler:innen beschreiben, was ein fiktiver Charakter ist und nennen mindestens einen fiktiven Charakter.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Inter- aktions- form	Medien, Materialien
5 min	Problem- atisierung (1)	1. Was ist Fiktion? 2. Was ist ein fiktiver Cha- rakter? Nenne mindestens ein Beispiel aus Zabus` (2022) <i>Graphic Novel</i>.	S-S-S	Zabus` (2022) <i>Sophie`s World</i> , PP-Folien
5 min	Problem- atisierung (2)	Besprechung im Plenum	L-S	PP-Folien, Erwartungshorizont
10 min	kontrollierte Problem- lösungsphase (3)	1. Laut Klauk und Köppe (2014, S. 11) „gibt es auf die ontologische Frage nur zwei Antwortoptionen“. Nenne die beiden Möglichkeiten. 2. Gebe wieder, was Reicher (2014, S. 173) über „Vertreter realistischer Theorien fiktiver Gegenstände“ schreibt.	S S-S	AB 8.1., Texte: Klauk & Köppe (2014), Reicher (2014)
5 min	Sicherung (4)	Ergebnisbesprechung	L-S	Erwartungshorizont
5 min	Hinführung (5)	Wovon könnte der Philosoph, Liessmann, im Video von SRF Kultur Sternstunden (2021) sprechen?	L-S	YouTube-Video von SRF Kultur Sternstunden (2021)
15 min	Erarbeitung (6)	1. Welche Bedeutung hat Fiktion heutzutage? (ab 5.41) 2. Was berichtet Liessmann über Platon? (14.28-15.07)	L-S	YouTube-Video 0.00-15.07
5 min	Sicherung (7)	Nachbesprechung des Videos	L-S	

UNTERRICHTS- EINHEIT

8

To-do Liste

- Was ist Fiktion?
- Was ist ein fiktiver Charakter?
- Nenne drei fiktive Charaktere aus Zabus` (2022)
Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo.

FIKTION

Fiktion

„Fiktion entsteht, wenn der Hörer sich entscheidet, etwas, das ihm gesagt wird, sich bloß vorzustellen, statt es zu glauben. An dieser Stelle ist wichtig zu sehen, dass die Sprechakttheorie als Ganzes eine Theorie der Kommunikation ist (und nur in zweiter Linie eine Theorie der Sprache). Eine Theorie der Kommunikation ist immer eine Theorie der Relation zwischen Sprecher und Hörer, denn das, was der Sprecher alleine tut, ist ebenso wenig Kommunikation wie das, was der Hörer alleine tut“ (Onea, 2014, S. 90)

FIKTIVER CHARAKTER

Quellen

- Onea, E. (2014). Fiktionalität und Sprechakte. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 68-96). Walter de Gruyter.
- Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Mögliche Lösung: (8. UE)

1) Was ist Fiktion?

Primärliteratur von Onea (2014, S. 90):

Fiktion entsteht, wenn der Hörer sich entscheidet, etwas, das ihm gesagt wird, sich bloß vorzustellen, statt es zu glauben. An dieser Stelle ist wichtig zu sehen, dass die Sprechakttheorie als Ganzes eine Theorie der Kommunikation ist (und nur in zweiter Linie eine Theorie der Sprache). Eine Theorie der Kommunikation ist immer eine Theorie der Relation zwischen Sprecher und Hörer, denn das, was der Sprecher alleine tut, ist ebenso wenig Kommunikation wie das, was der Hörer alleine tut.

Onea (2014, S. 90)

Quelle:

Onea, E. (2014). Fiktionalität und Sprechakte. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 68-96). Walter de Gruyter.

2) Was ist ein fiktiver Charakter?

mögliche Lösung:

Ein fiktiver Charakter ist eine Person oder ein Mischwesen, die/das von einem Autor beziehungsweise einer Autor:in kreiert wurde.

3) Nenne fiktive Charaktere aus Zabus` (2022) *Graphic Novel*.

Sophie, Sophies Mutter, Sophies Philosophielehrer

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Ontologie fiktiver Gegenstände

1 Eng verwoben mit semantischen Fragen sind Überlegungen zur Ontologie
2 fiktiver Gegenstände. Im Gegensatz zur Frage nach der Semantik von Aus-
3 drücken in fiktionaler und über fiktionale Rede, die für verschiedene Fälle
4 durchaus verschieden beantwortet werden kann, gibt es auf die ontologische
5 Frage nur zwei Antwortoptionen: Entweder fiktive Gegenstände existieren
6 oder sie existieren nicht. Die erste dieser Positionen ist ein Realismus, die
7 zweite ein Antirealismus bezüglich fiktiver Gegenstände.¹⁴ Da niemand der
8 Auffassung ist, dass man fiktiven Gegenständen wirklich begegnen kann,
9 wollen Realisten zudem angeben, um was für eine Art von Gegenstand es
10 sich handelt. Fiktive Gegenstände, wenn es sie denn gibt, könnten bloß
11 möglich sein, real aber nichtexistierend, oder abstrakt. Typischerweise wird
12 für (und gegen) diese Positionen argumentiert, indem bestimmte Arten von
13 Sätzen angeführt werden, deren intuitive Wahrheitswerte für die einzelnen
14 Positionen besonders leicht oder besonders schwer zu erklären sind. Wir
15 geben hier nur ein Beispiel: Antirealisten haben *prima facie* ein Problem mit
16 Zuschreibungen so genannter ‚externer‘ Eigenschaften. ‚Sherlock Holmes

14 Es gibt im Übrigen eine semantische Art, den Unterschied zwischen Realismus und Antirealismus zu bestimmen, die nicht unbedingt deckungsgleich mit der genannten ist: Realisten behaupten dann, dass fiktive Namen referieren, Antirealisten bestreiten dies.

(Klauk & Köppe, 2014, S.11)

Klauk, T. & Köppe, T. (2014). Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 3-34). Walter de Gruyter.

1 ist eine Figur von Conan Doyle‘ ist auf den ersten Blick ein wahrer Satz, mit
2 dem einen Gegenstand (Holmes) eine Eigenschaft zugeschrieben wird.
3 Existiert der Gegenstand aber gar nicht, wie Antirealisten behaupten, so ist
4 der Satz falsch oder wahrheitswertlos, jedenfalls aber nicht wahr. Das muss
5 nun nicht das Aus für eine antirealistische Theorie bedeuten. Erstens kann
6 keine Theorie *prima facie* alle Typen von Sätzen mit (anscheinenden) Bezug-
7 nahmen auf fiktive Gegenstände erklären. Und zweitens lassen sich ver-
8 schiedene Kniffe ersinnen, um doch noch bei den richtigen Wahrheitswer-
9 ten anzulangen oder zu erklären, warum die falschen Wahrheitswerte nicht
10 fatal sind. Maria Elisabeth Reicher gibt in Beitrag. 7. *Ontologie fiktiver Gegen-*
11 *stände* einen ausführlichen Überblick über die aktuelle argumentative Lage,
12 bevor sie für ihre eigene Position, eine Form des Abstraktheits-Realismus,
13 Stellung bezieht.

(Klauk & Köppe, 2014, S.12)

Klauk, T. & Köppe, T. (2014). Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 3-34). Walter de Gruyter.

4. Realistische Theorien fiktiver Gegenstände

Vertreter realistischer Theorien fiktiver Gegenstände behaupten, dass fiktive Gegenstände existieren bzw. (falls sie zwischen Existenz und anderen Weisen des Seins unterscheiden) dass es fiktive Gegenstände jedenfalls in irgendeinem Sinn gibt. Vertreter realistischer Theorien fiktiver Gegenstände würden also z. B. bestreiten, dass es Pegasus nicht gibt.

(Reicher, 2014, S. 173)

Reicher, M. E. (2014). Ontologie fiktiver Gegenstände. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 159-189). Walter de Gruyter.

„4.2 Fiktive Gegenstände als Bewohner nichtaktualer Welten

Ein gänzlich anderer Lösungsweg besteht darin, zusätzlich zu unserer (der ‚aktualen‘) Welt andere nicht aktualisierte, bloß mögliche (und zusätzlich vielleicht auch noch unmögliche) Welten anzunehmen“ **(Reicher, 2014, S. 174).**

Reicher, M. E. (2014). Ontologie fiktiver Gegenstände. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 159-189). Walter de Gruyter.

Arbeitsblatt 8.1.:

Aufgaben zur Primärliteratur von Klauk und Köppe (2014) sowie Reicher (2014):

1)

Laut Klauk und Köppe (2014, S. 11) „gibt es auf die ontologische Frage nur zwei Antwortoptionen“. Nenne die beiden Möglichkeiten.

2)

Gebe wieder, was Reicher (2014, S. 173) über „Vertreter realistischer Theorien fiktiver Gegenstände“ schreibt.

Quellen:

- Klauk, T. & Köppe, T. (2014). Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 3-34). Walter de Gruyter.
- Reicher, M. E. (2014). Ontologie fiktiver Gegenstände. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 159-189). Walter de Gruyter.

Erwartungshorizont – Arbeitsblatt 8.1.

Arbeitsblatt 8.1.:

Aufgaben zur Primärliteratur von Klauk und Köppe (2014) sowie Reicher (2014):

1)

Laut Klauk und Köppe (2014, S. 11) „gibt es auf die ontologische Frage nur zwei Antwortoptionen“. Nenne die beiden Möglichkeiten.

Lösung 1)

Klauk und Köppe (2014, S.11) erklären es wie folgt: „Entweder fiktive Gegenstände existieren oder sie existieren nicht“.

2)

Gebe wieder, was Reicher (2014, S. 173) über „Vertreter realistischer Theorien fiktiver Gegenstände“ schreibt.

Lösung 2)

Reicher (2014, S. 173) berichtet: „Vertreter realistischer Theorien fiktiver Gegenstände behaupten, dass fiktive Gegenstände existieren bzw. [...] dass es fiktive Gegenstände jedenfalls in irgendeinem Sinn gibt“.

Quellen:

- Klauk, T. & Köppe, T. (2014). Bausteine einer Theorie der Fiktionalität. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 3-34). Walter de Gruyter.
- Reicher, M. E. (2014). Ontologie fiktiver Gegenstände. In T. Klauk & T. Köppe (Hrsg.), *Fiktionalität: Ein interdisziplinäres Handbuch* (S. 159-189). Walter de Gruyter.

YouTube-Video UE8: Fiktion

Interview des Philosophen Liessmann zum Thema Fiktion: *Konrad Paul Liessmann über die Lust an der Fiktion | Sternstunde Philosophie | SRF Kultur* (SRF Kultur Sternstunden, 2021)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=2b5JDrFBGdA>

Quelle:

SRF Kultur Sternstunden. (2021, 27. Sep.). *Konrad Paul Liessmann über die Lust an der Fiktion | Sternstunde Philosophie | SRF Kultur* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2b5JDrFBGdA>

9. Unterrichtseinheit (das Gedankenexperiment) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen verfassen einen philosophischen Blogpost anhand der Frage: *Existiert Sophie Amundsen?*

Feinziele:

Die Schüler:innen berichten über den Plottwist in Zabus` (2022) Graphic Novel.

Die Schüler:innen vergleichen Sophies (Graphic Novel) und Trumans (Film) Leben.

Die Schüler:innen erkennen, inwiefern Zabus` (2022) *Sophie`s World* ein *verdecktes Gedankenexperiment* gemäß Engels (2004) ist.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Interaktionsform	Medien, Materialien
10 min	Hinführung (1)	1. Wo ist Sophie/Alberto? 2. Was sagt Sophie? 3. Warum sind die gezeigten Abschnitte in Zabus` (2022) Graphic Novel aus philosophischer Sicht relevant?	S S-S	Zabus` (2022, S. 252-258) <i>Sophie`s World</i> , Arbeitsblatt (AB) 9.1.
5 min	Hinführung (2)	Ergebnisbesprechung	L-S	Erwartungshorizont 9.1.
5 min	Hinführung (3)	Trailer: Weirs (1998) <i>The Truman Show</i>	L-S	Video:Paramount Entertainment Nederland (2015)
10 min	Erarbeitung (4)	1. Was ist aus philosophischer Sicht an Weirs (1998) <i>The Truman Show</i> und Zabus` (2022) <i>Sophie`s World</i> interessant? 2. Um welche Art von Gedankenexperiment handelt es sich in Zabus` (2022) Graphic Novel?	S-S	Zabus` (2022, S. 252-258) <i>Sophie`s World</i> , AB 9.2.
5 min	Sicherung (5)	Ergebnisbesprechung	L-S	Erwartungshorizont 9.2.
15 min	Transfer (6)	Beginn - Blogposts: <i>Existiert Sophie Amundsen?</i>	S-S-S	Laptops, digitales Tool, AB 9.3.

Transferphase – 9. Unterrichtseinheit:

PP-Folien:



YOUTUBE-VIDEO

(PARAMOUNT ENTERTAINMENT NEDERLAND, 2015)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=N1VIDVRiFrk>

Existiert Sophie Amundsen?

- Ihr arbeitet in **Expert:innengruppen**. Jede Gruppe bekommt einen **Philosophen** zugeteilt.
- Wie würde euer Philosoph diese Frage beantworten?
- **Verfasst** einen **Blogpost**.
- **Antwortet** auf mindestens einen Blogpost.

Quellen

- Paramount Entertainment Nederland. (2015, 03. Februar). *The Truman Show - Trailer* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=N1VIDVRiFrk>
- Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Seiten aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 252)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 253)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 254)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 255)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



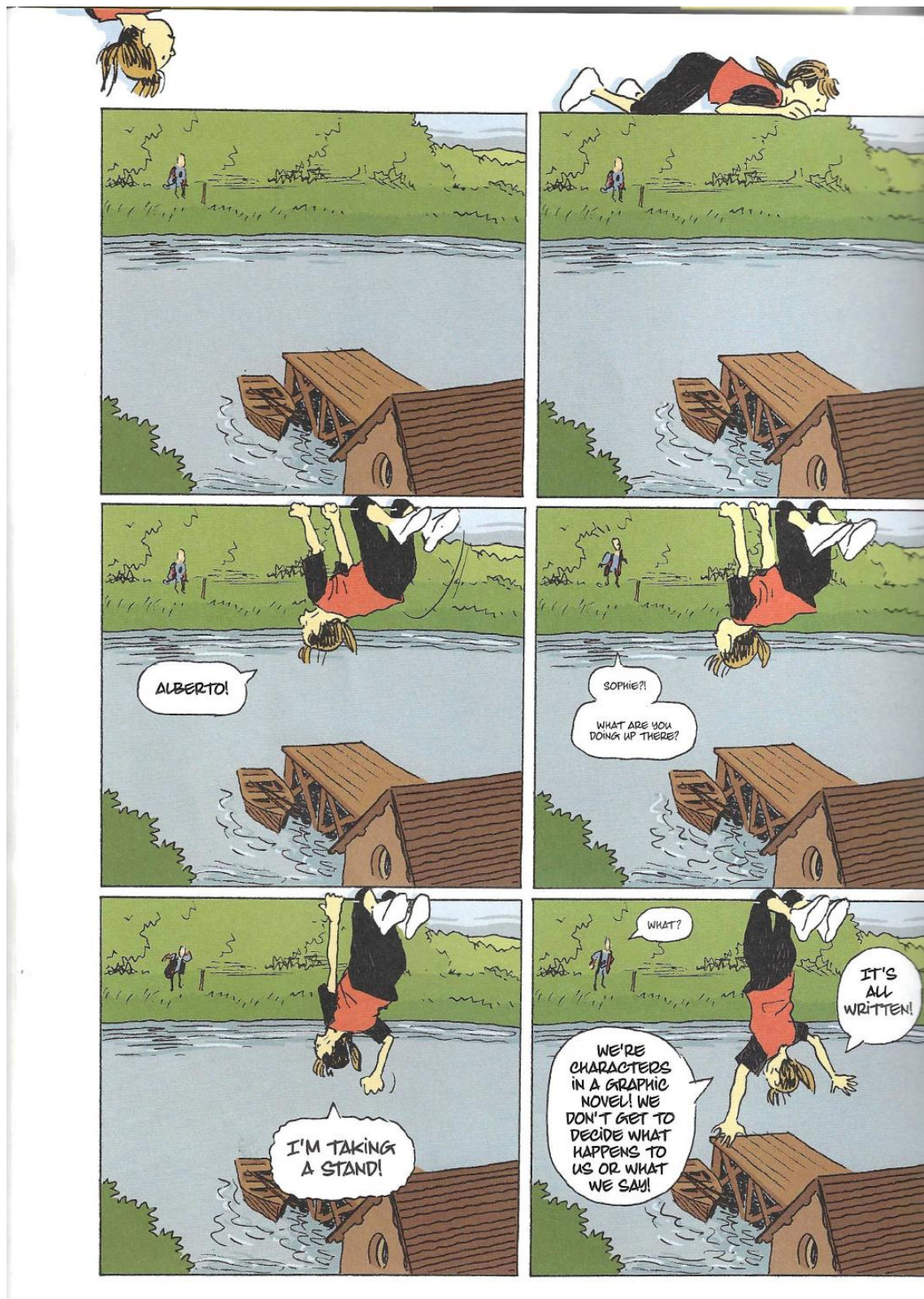
Zabus (2022, S. 256)

Zabus, V. (2022). *Sophie's World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 257)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.



Zabus (2022, S. 258)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

1. **Lest** die folgenden Seiten in Zabus` (2022) *Graphic Novel*: S. 252-258. (Einzelarbeit)

2. **Beantwortet** die folgenden **Leitfragen**: (Partnerarbeit)

- I. Was siehst du?
- II. Wo befindet sich Sophie? Wo befindet sich Alberto?
- III. Was sagt Sophie?
- IV. Berichte über den Plottwist.
- V. Warum sind die gezeigten Abschnitte in Zabus` (2022) *Graphic Novel* aus philosophischer Sicht relevant?

Quelle:

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

1. **Lest** die folgenden Seiten in Zabus` (2022) Graphic Novel: S. 252-258. (Einzelarbeit)

2. **Beantwortet** die folgenden **Leitfragen:** (Partnerarbeit)

I. Was siehst du?

- Sophie betritt eine Hütte und sieht dort ein Bild an der Wand hängen.
- Sie öffnet ein grünes Buch, das die Graphic Novel *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* von Zabus (2022) ist.
- Sophie versucht den Panelbereich zu verlassen.
- Sophie gelingt der Wechsel in den Gutterbereich.
- Sophie spricht mit Alberto und hält sich währenddessen sowohl im Panel- als auch im Gutterbereich auf.

II. Wo befindet sich Sophie? Wo befindet sich Alberto?

- Sophie befindet sich auf den Seiten 252-256 im Panelbereich. Auf Seite 257 gelingt es dem Mädchen jedoch den Panelbereich zu verlassen und sie bewegt sich auf Seite 257 und Seite 258 auch im Gutterbereich.
- Alberto ist im Panel-Bereich.

III. Was sagt Sophie?

“SOMEONE’S DRAWING ME ...“ (Zabus, 2022, S. 256)

“WE’RE CHARACTERS IN A GRAPHIC NOVEL! WE DON’T GET TO DECIDE WHAT HAPPENS TO US OR WHAT WE SAY!” (Zabus, 2022, S. 258)

IV. Berichte über den Plottwist.

Sophie spricht die Leser:innen an -> sie wird aktiv

V. Warum sind die gezeigten Abschnitte in Zabus` (2022) Graphic Novel aus philosophischer Sicht relevant?

Erkenntnistheorie, Wirklichkeitsproblem, Sophie als Philosophin

Quelle:

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

1. **YouTube-Video** von Paramount Entertainment Nederland (2015) wird gezeigt.

2. **Leitfragen** zu YouTube-Video von Paramount Entertainment Nederland (2015):
(Partnerarbeit)

I. Wer ist der Hauptcharakter in Weirs (1998) *The Truman Show* ?

ein Mann mit dem Namen Truman

II. Vergleiche die Geschichte von Sophie Amundsen und vom Hauptcharakter des Films.

a. Was haben die Beiden gemeinsam?

- Sophie und Truman glauben, dass sie tatsächlich existieren...
- Sie finden selbst heraus, dass das nicht der Fall ist!

b. Was unterscheidet die Protagonisten voneinander?

- Sophie – Zabus` (2022) Graphic Novel vs. Truman – Weirs (1998) Film
- Truman macht keinen Philosophiekurs und erhält keine Briefe

III. Was ist aus philosophischer Sicht an Weirs (1998) *The Truman Show* und Zabus` (2022) Graphic Novel interessant?

Gedankenexperimente -> *verdeckte Gedankenexperimente* (Engels, 2004)

Wirklichkeitsproblem; Wie können Sophie und Truman herausfinden, ob sie tatsächlich existieren?

Existieren wir wirklich? Sind wir auch Charaktere in einem Film? – Existenzphilosophie

Quellen:

Engels, H. (2004). „Nehmen wir an ...“: *Das Gedankenexperiment in didaktischer Absicht* (1. Aufl.). Beltz Verlag.

Paramount Entertainment Nederland. (2015, 03. Februar). *The Truman Show - Trailer* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=N1VIDVRiFrk>

Weir, P. (Regie). (1998). *The Truman Show* [Film]. Paramount Pictures.

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Arbeiten in **Expert:innengruppen**: (*Gruppenarbeit*)

- I. Jede Gruppe wählt einen Philosophen.
- II. Wie würde euer Philosoph diese Frage beantworten?: *Existiert Sophie Amundsen?*
- III. Verfasst einen **Blogpost** in der Gruppe.
 - a. Wortanzahl: mindestens 120 Wörter
 - b. Beachtet die *moves*, die in einem Blogpost wichtig sind.
(z. B. Begrüßung der Leser:innen, Präsentation des Schreibgrunds, etc.)
- IV. **Antwortet** auf mindestens einen Blogpost von euren Kolleg:innen.

1. **YouTube-Video** von Paramount Entertainment Nederland (2015) wird gezeigt.
2. **Leitfragen** zu YouTube-Video von Paramount Entertainment Nederland (2015): (*Partnerarbeit*)
 - I. Wer ist der Hauptcharakter in Weirs (1998) *The Truman Show* ?
 - II. Vergleiche die Geschichte von Sophie Amundsen und vom Hauptcharakter des Films.
 - a. Was haben die Beiden gemeinsam?
 - b. Was unterscheidet die Protagonisten voneinander?
 - III. Was ist aus philosophischer Sicht an Weirs (1998) *The Truman Show* und Zabus` (2022) Graphic Novel interessant?

Quellen:

- Paramount Entertainment Nederland. (2015, 03. Februar). *The Truman Show - Trailer* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=N1VlDVRiFrk>
- Weir, P. (Regie). (1998). *The Truman Show* [Film]. Paramount Pictures.
- Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

10. Unterrichtseinheit (Blogposts und Brief an Alberto) – Matrix

Grobziel:

Die Schüler:innen beantworten die Frage, *Existiert Sophie Amundsen?*, in einem philosophischen Blogpost, hinterfragen einen anderen Blogpost kritisch und schreiben eine Reflexion an Sophies Philosophielehrer, Alberto.

Feinziele:

Die Schüler:innen verfassen einen philosophischen Blogpost in Gruppen.

Die Schüler:innen argumentieren, warum sie Philosophen x zustimmen beziehungsweise nicht zustimmen würden.

Die Schüler:innen geben wieder, was sie in der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe gelernt haben.

Zeit (min)	Phase	Aufgabe	Interaktionsform	Medien, Materialien
10 min	Transfer (1)	Fortsetzung – Blogpost: <i>Existiert Sophie Amundsen?</i>	S-S-S	AB 9.3.
5 min	Transfer (2)	Blogposts werden vorgelesen	L-S	Blogposts
10 min	Transfer (3)	Antwortposts verfassen: Stimmst du dem geschriebenen Blogpost von Gruppe y zu?	S-S-S	AB 10
5 min	Transfer (4)	Antwortposts werden vorgestellt	L-S	Antwortposts
10 min	Reflexion (5)	Brief an Alberto: 1) Was hast du in der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe gelernt? 2) Kannst du dich noch an deine Interviewnotizen erinnern? Wie haben sich deine Antworten verändert? 3) Was würdest du an der Theorie von Philosophen x ergänzen/ hinterfragen/ ändern? 4) Welche Fragen sind für dich offen geblieben?	S	AB 10, digitales Tool (z.B. Padlet)
10 min	Reflexion (6)	Besprechung der Unterrichtsreihe im Plenum + Abschlusspanels: Sophie als Idee S. 60 in Zabur` (2022) Graphic Novel	L-S	Erwartungshorizont AB 10, Graphic Novel, Fragen

Blogpost

Team Descartes - mögliche Schüler:innenantwort:

Liebe Leser:innen,

habt ihr euch nach dem Lesen von Zabus` (2022) *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* auch gefragt, wie die Geschichte von Sophie weitergehen könnte? Und was würde der Philosoph Descartes auf folgende Fragestellung antworten: *Existiert Sophie Amundsen?*

Wie ihr bestimmt wisst, war Descartes kein Empirist wie beispielsweise John Locke, sondern Rationalist. Descartes hat während seiner Lebzeiten unter anderem folgendes Werk geschrieben: *Meditationen* (Descartes, 2020). Auf seine Sinne konnte sich Descartes leider nicht verlassen ☹. Er schreibt zum Beispiel folgendes in seiner ersten Meditation: „Nun habe ich alles, was ich bislang als ganz wahr habe gelten lassen, entweder von den Sinnen oder vermittelt durch die Sinne erhalten“ (Descartes, 2020, S. 20).

Wir haben uns dazu entschieden, die gestellte Frage mit *JA* zu beantworten. Letztendlich ist in Zabus` (2022) Graphic Novel auch ganz deutlich zu erkennen, dass Sophie ein denkendes Wesen ist. Zum Beispiel verlässt Sophie auf Seite 258 in Zabus` (2022) *Sophie`s World* den Panelbereich und zeigt somit, dass sie selbstständig Entscheidungen trifft.

Stimmst du uns zu? Wir freuen uns auf deine Antwort!

Einen schönen Nachmittag wünscht das Team Descartes! (:

Literatur:

Descartes, R. (2020). *Meditationen*. C. Wohlers (Übers., Hrsg.). Meiner.
Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Transferphase - Arbeitsblatt 10

1. Philosophische Antwortposts verfassen

Würdest du dem geschriebenen Blogpost von Gruppe y (wird dir zugeteilt) zustimmen?

- Hinterfrage den geschriebenen Blogpost.
- Argumentiere warum du Gruppe y zustimmen/nicht zustimmen würdest.

2. Mündliche Reflexionsübung: Was würdest du Alberto mitteilen?

- Erinnerst du dich noch an Alberto? Er ist der Philosophielehrer von Sophie Amundsen. Du hast die Chance mit ihm zu sprechen.
- In der Gruppe hat jede:r die Möglichkeit auf mindestens eine der Reflexionsfragen zu antworten.
- Spreche in deiner Antwort Alberto direkt an.
z. B. Hallo Alberto, ich möchte dir heute folgendes sagen... /
Lieber Alberto, ich habe folgendes gelernt
- Beziehe dich bei dieser Reflexionsübung auf die gesamte erkenntnistheoretische Unterrichtsreihe.

Reflexionsfragen:

- I. Was hast du in der erkenntnistheoretischen Unterrichtsreihe gelernt?
- II. Kannst du dich noch an deine Interviewnotizen erinnern? Wie haben sich deine Antworten verändert beziehungsweise nicht verändert? Wie kann dein Lernfortschritt beschrieben werden?
- III. Wähle einen Philosophen. Was würdest du an der Theorie von Philosophen x ergänzen/hinterfragen/ändern?
- IV. Welche Fragen sind für dich offen geblieben?

1. Möglicher Antwortpost zu Blogpost von *Team Descartes*

Liebe Descartes-Gruppe,

danke für euren Beitrag über Sophie. Ich möchte einen wichtigen Aspekt ergänzen: Existiert die Person neben mir beziehungsweise existieren die Personen neben mir wirklich? Chalmers` (2023, S. 283) betont nämlich: “ Descartes`s *cogito* for consciousness says that I am conscious, therefore I am. But this tells me only about one case of consciousness”.

Ich freue mich auf eure Antwort!

Euer X

Quelle:
Chalmers, D. J. (2023). *REALITY +: VIRTUAL WORLDS AND THE PROBLEMS OF PHILOSOPHY*. W. W. Norton & Company.

2. Mögliche Schüler:innenantworten (frei erfunden)

S1: Hallo Alberto, nicht nur Sophie Amundsen hatte das Glück einen Philosophiekurs besuchen zu dürfen... Meine letzten Philosophiestunden waren fokussiert auf die Erkenntnistheorie. In der Klasse haben wir uns auf diese philosophischen Fragen geeinigt:

- 1) *Wie erkenne ich den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Schein?*
- 2) *Wie kann ich zur sicheren Erkenntnis gelangen?*
- 3) *Wie kann ich überprüfen, ob ich tatsächlich existiere?*

Mir ist jetzt der Unterschied zwischen Rationalisten und Empiristen bekannt. Locke ist, zum Beispiel, ein Empirist. Descartes ist wiederum ein Rationalist.

S2: Alberto, du wirst nicht überrascht sein, wenn ich dir mitteile, dass meine Interviewantworten heute ganz anders ausfallen würden... Wir haben Abschnitte aus philosophischen Werken von verschiedenen Philosophen im Unterricht gelesen. Dazu gehören, zum Beispiel, Descartes, Platon, Aristoteles.

S3: Lieber Alberto, heute habe ich dir einiges mitzuteilen. Wir haben in der zweiten Unterrichtseinheit der mehrstündigen Unterrichtsreihe Interviews durchgeführt. Ich habe vermutet, dass wir uns auf unseren Sehsinn verlassen können. Wenn ich jetzt über meine Antwort nachdenke, hätte ich damals schon berücksichtigen müssen, dass es zum Beispiel optische Täuschungen gibt. Über dieses Thema haben wir bereits im Psychologieunterricht der siebenten Klasse gelernt.

S4: Alberto, ich möchte mich zu der philosophischen Theorie von Descartes äußern. Descartes` Philosophie zeigt, dass ich selbst existiere. Ob eine andere Person aber ebenso existiert, können wir aber nicht erkennen. Oder hast du in diesem Kontext weitere Infos für mich?

S5: Und diese Fragen schweben nach wie vor in meinem Kopf herum:

- Gibt es eine bekannte Philosophin, die sich mit der Erkenntnistheorie beziehungsweise mit Wirklichkeitsproblemen beschäftigt?
- Welche aktuelle philosophische Literatur gibt es bezüglich der Wirklichkeitsfrage?
- Wie geht Sophies Geschichte weiter?

Alberto, kannst du mir bitte bei diesen Fragen weiterhelfen?

Seite aus Zabus` (2022) Graphic Novel:



Zabus (2022, S. 60)

Zabus, V. (2022). *Sophie`s World: A Graphic Novel about the History of Philosophy: Vol I: From Socrates to Galileo* (Nicoby, Illus.). SelfMadeHero.

Leitfragen:

- Wie deutet ihr das Orakel von Delphi?
- Existiert Sophie Amundsen oder existiert sie nicht?